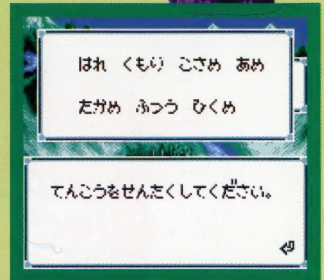
The 64 DREAM
MYCOM ムックVOL.36
NINTENDO 64大好きマガジン
ザ・ロクヨンドリーム
定価 490円(税込)
1999 9
最新情報満載号
ファイアーエムブレム
テレカ全員サービス
&ソフトプレゼント
2大特集
1 いよいよ見えてきたぞ!
64DDの新事実2
2 ポケモンCD全曲解説
©1999 Nintendo
©QUEST Corp.
発売中!&
近日発売ソフト
攻略情報
オウガバトル64
マリオゴルフ64
電車でGO!64
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2
期待の新作が
続々登場!
ドンキーコング64
スーパーマリオRPG2
カービィ64
カスタムロボ
スーパーロボット大戦64
特別付録
オウガバトルシール
巨人島からの手紙

GAME BOY COLOR
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
COLOR 専用
キラキラと輝くような
美しい魚たちが
あなたの闘争心をかきたてる。
ルアー、タックル、ポイントを
適切に選択し、
水中での知恵比べに挑め。
釣りの手応えまで楽しめる
振動カートリッジ対応、
初心者にもやさしい
ヘルプガイド機能付きで
誰でも気軽に楽しめる
本格派リアルフィッシングゲーム!
見とれて
しまうほど
美しい
グラフィックス。
リアル感を
倍増させる
振動カートリッジ。
数あるルアーと
タックルを組み合わせて
知恵の戦いを挑め!
釣り好きの天国が
GBにある。
(ここ)
1999年
9月22日
発売予定!!
希望小売価格
4,500円
(税別)
振動 RUMBLE カートリッジ
ゲームボーイカラー
POWER
GAME BOY COLOR
Nintendo

リアルなフィッシングを感じてくれ。
キラキラでブルブル。
ゲームボーイではかつてなかったリアルなグラフィックス。
じょうりゅう
河川の渓流部、山上湖、平地湖、沼地、ダム湖など変化に富んだ釣りエリアでバトル!
はれ くもり こさめ あめ
たかめ ふつう ひくめ
てんこうをせんたくしてください。
天候や温度の設定も可能。初心者にはヘルプガイドがあるから安心だ。
●これがキミの戦う魚たちだ!●
■イワナ
■ヤマメ
■サクラマス
■スポッテッドバス
■ニジマス
■ブラウントラウト
■スモールマウスバス (ブラックバス)
■ライギョ
■ブルーギル
■ラージマウスバス (ブラックバス)
■ナマズ
?
?
●ルアーも選べる全9種類!●
■スプーン
■スピナー
■メタルジグ
■ミノープラグ
■バイブレーション ほか
SUPER REAL FISHING
スーパーリアルフィッシング
BOTTOM UP
©1999 BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F
TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610

しあわせ、すくすく。

# 牧場物語GB2

ぼくじょうものがたりジービー2

牧場物語GB最新作
カラーで8月6日新登場!!

あやの夏は、そこにある。

平山 綾ちゃん<プロフィール>
第23回ホリプロタレントスカウトキャラバンでグランプリを受賞した15歳の高校1年生だよ。テレビ朝日系列で毎週月曜夜8時から放送の「天国のKiss」に出演中。

綾ちゃんオリジナルカレンダー(5,000名)または、牧物マグカップ(1,000名)
合計6,000名様に
抽選であたる!!好きな方を選んでね。

あやもおきにいり!!

綾ちゃんノリノリの、牧場物語ワールドを一緒に体験しよう!!

綾の牧場物語
あやのぼくじょうものがたり

牧物インフォメーション

牧場生活をほのぼの楽しめる、牧場物語GB最新作!
カラーになって、動物も作物も牧場もパワーアップ!!
●町、広場、裏山、池と牧場ワールドが大きく広がった!
●こんどは牛とニワトリだけでなく羊も飼えて放牧できる!
●作物のほか、池で釣ったいろいろな魚を出荷もできるぞ!
●草競馬などのミニゲーム、イベントや隠し要素もいっぱい。
●通信機能で動物や種子を友達と交換するのもOK。
●主人公の男の子・女の子、犬・猫も選べるよ。

●ホームページアドレス
http://www.aya-bokujo.com/

パック イン ソフト
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F

# The 64DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

ゲームにしても、映画にしても、ヒーローものの成功の鍵は？ もちろん主人公が格好良くないといけない。が、それ以上に悪の権化とも言える敵役に、凄みと魅力がないと、気の抜けたサイダーみたいになってしまう。今月の表紙もオウガが登場。ただ、いつもと違うのは、敵役だけが勢揃いしていること。スター・ウォーズのポスターなんてダース・ベーダーがあくまでも中心。ダース・モールが何処まで頑張っているか、楽しみです。

Cover Designer & CG 斉藤 浩一

# CONTENTS

## 総力特集



## 新作ソフト情報


## 攻略情報


## 企画・連載





## GAME INDEX



●=N64 ●=SFC ●=GB

※一部のゲームタイトルは仮称です

# N64新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

## General Outline

今月はこんなカンジ

### 64DD版からカセット版への仕様変更が発表されたぞ

前号でも触れたけど、当初は64DD版として発表されたタイトルを、N64カセット版として発売することが、正式に発表された。ソフトカレンダーを見れば分かるように、ユーザーの期待度がとっても高い『MOTHER3』『スーパーマリオRPG2』『ファイアーエムブレム64』が、それだ。「新しい機械」を買わなくても、これらの期待作が遊べるのだけど…（ちなみに海外での64DD発売はなし）。ご意見お待ちしてます。

## Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

### 1 『ゼルダの伝説外伝（仮）』登場！

今月は8タイトルが新たに発表されたけど、なんといっても一番気になるのが『ゼルダの伝説外伝』だよね。DD版とは別ラインで作られてるものなんだけど、8月下旬の任天堂スペースワールドでは遊べる状態で展示されそうなのだ。つまり開発はかなり進んでるってこと。早ければ年末、遅くとも来春には発売か!?

### 2 レア社の期待作、ついに日本でも発売決定だ

現在、年内発売に向けて『ドンキーコング64（仮）』を鋭意制作中のレア社。同社が作ったあの『007』のシステムを使った期待作『パーフェクトダーク』と、『ジェットフォースジェミニ』が日本でも正式に発売が決定！制作状況からみると、発売は海外では夏予定の『ジェットフォースジェミニ』が先かな。

### 3 『スーパーマリオ64-2』が消えてしまった…

つーわけで、残念ながらルイージ登場とのウワサも絶えなかった『スーパーマリオ64-2』が、新作タイトルから消滅（ちなみに任天堂の『ゴルフ（仮）』も）。つっこんで考えれば、『マリオ64-2』にあたる作品は、ウワサの任天堂の次世代機「ドルフィン（仮）」で出るってこと？まあず～っと先の話だろうけど、ね。

## Coming Soon

7月21日～8月20日

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー
7月21日●6800円

実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2
7月29日●7800円

LODE RUNNER 3-D
7月30日●6800円（予）

電車でGO! 64
7月30日●6800円（予）

HYBRID HEAVEN
8月5日●7800円

Rally'99
8月6日●6800円

シャドウゲイト64
8月13日●6980円

## 8月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

| 日 | 曜 | 内容 |
|---|---|---|
| 1 | (日) | SFC コラムス<br>SFC ピクロスNP Vol.3 |
| 2 | (月) | ベトナム戦争のきっかけ・トンキン湾事件（1964年） |
| 3 | (火) | 富山県で米騒動（女房一揆）起こる（1918年） |
| 4 | (水) | 参勤交代制度発令（1634年） |
| 5 | (木) | 64 HYBRID HEAVEN<br>GB アザーライフ アザードリームスGB |
| 6 | (金) | 64 Rally'99<br>GB ーぷよぷよ外伝ーぷようぉーず<br>GB 牧場物語GB2<br>GB ポケットファミリーGB2 |
| 7 | (土) | 仙台七夕祭り |
| 8 | (日) | ソビエトが日本に参戦通告 |
| 9 | (月) | 長崎原爆記念日 |
| 10 | (火) | GB マリオゴルフGB |
| 11 | (水) | 長崎・大村の隠れキリシタン411名斬首（1658年） |
| 12 | (木) | 国家「君が代」制定（1893年） |
| 13 | (金) | 64 シャドウゲイト64<br>GB Jリーグエキサイトステージ GB<br>GB シャドウゲイト リターン |
| 14 | (土) | 日本、ポツダム宣言受諾・太平洋戦争終結（1945年） |
| 15 | (日) | 終戦記念日 |
| 16 | (月) | 京都大文字送り火 |
| 17 | (火) | |
| 18 | (水) | 豊臣秀吉&ジンギスカン没（1227年・1598年） |
| 19 | (木) | 飛行船ツェッペリン号日本到着（1929年） |
| 20 | (金) | GB アクアライフ |
| 21 | (土) | 64DREAM 9月号発売 |
| 22 | (日) | 足利義満誕生（1358年） |
| 23 | (月) | 会津・白虎隊集団自刃（1868年） |
| 24 | (火) | ヴェスビアス火山大爆発・ポンペイ埋もれる（79年） |
| 25 | (水) | 種子島に鉄砲伝わる（1543年） |
| 26 | (木) | フランス革命により「人権宣言」採択（1789年） |
| 27 | (金) | 任天堂スペースワールド開催（29日まで） |
| 28 | (土) | 万葉集歌人・大伴家持没（785年） |
| 29 | (日) | 日韓併合（1910年） |
| 30 | (月) | マッカーサー将軍日本到着（1945年） |
| 31 | (火) | 羽田空港-浜松町モノレール開通（1964年） |

# N64ソフト発売カレンダー（7月9日現在）

NEW! …新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥ …発売日がめでたく確定したソフト。 DD …64DD対応ソフト。

| 発売時期 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 発売日 | 価格 | 本誌掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 7月 | スター・ウォーズ エピソード1 レーサー | RAC | 任天堂 | 7月21日 ♥ | 6800円 | 20 |
| | 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2 | SPT | コナミ | 7月29日 ♥ | 7800円 | 24 |
| | LODE RUNNER 3-D | PUZ | バンプレスト | 7月30日 ♥ | 6800円(予) | 42 |
| | 電車でGO！64 | ETC | タイトー | ◆7月30日 ♥ | 6800円(予) | 28 |
| | WIPE OUT64 | RAC | ココナッツジャパンエンターテイメント | 7月中旬 | 7980円 | - |
| 8月 | HYBRID HEAVEN | RPG | コナミ | 8月5日 ♥ | 7800円 | 43 |
| | Rally'99 | RAC | イマジニア | 8月6日 ♥ | 6800円 | 36 |
| | シャドウゲイト64 | ADV | ケムコ | 8月13日 ♥ | 6980円 | 30 |
| | 格闘伝承～F-Cup Maniax～ | 格闘ACT | イマジニア | ◆8月下旬 | 6800円 | 38 |
| 夏 | バーチャルプロレス2～王道継承～ | SPT | アスミック・エースエンタテイメント | 夏 | 未定 | - |
| 9月 | プロ指南麻雀「兵」 | TAB | カルチャーブレーン | ◆9月3日 ♥ | 未定 | - |
| | ウィンバック | ACT | コーエー | ◆9月23日 ♥ | 7800円(予) | 40 |
| | On&Off RACING | RAC | イマジニア | 9月24日 ♥ | 6800円 | 37 |
| | NEW! 爆裂無敵バンガイオー | SHT | トレジャー | 9月 | 5800円(予) | 32 |
| | 64花札～天使の約束～ | TAB | アルトロン | ◆9月 | 未定 | - |
| 10・11月 | NEW! ビーストウォーズ メタルス64 | 格闘ACT | タカラ | 10月 | 未定 | 34 |
| | 爆ボンバーマン2 | ACT | ハドソン | 11月下旬 | 未定 | 41 |
| 秋 | NEW! カスタムロボ | ACT | 開発／ノイズ(マリーガルプロジェクト) | 秋 | 未定 | 16 |
| | NEW! スーパーロボット大戦64 | SLG | バンプレスト | 秋 | 未定 | 12 |
| 年末・99年 | 忍たま乱太郎チャレンジパズル64 | PUZ | カルチャーブレーン | 12月24日 ♥ | 未定 | - |
| | フライトシミュレーター（仮） | SLG | ビデオシステム | 99年 | 未定 | - |
| | 64ウォーズ | SLG | ハドソン | 99年予定 | 6800円 | - |
| | TONIC TROUBLE | ACT | Ubiソフト | 99年内 | 未定 | - |
| 未定 | NEW! ジェットフォースジェミニ（仮） | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | NEW! ゼルダの伝説外伝（仮） | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | NEW! パネルでポン64（仮） | PUZ | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | NEW! パーフェクトダーク（仮） | SHT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | ◆MOTHER 3（仮） | RPG | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | ◆スーパーマリオRPG2（仮） | RPG | 任天堂 | 未定 | 未定 | 11 |
| | カービィ64（仮） | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | 11 |
| | コンカーズクエスト（仮） | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | ドンキーコング64（仮） | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | 10 |
| | スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮） | SHT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | ◆ファイアーエムブレム64（仮） | SLG | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | ゼルダの伝説DD（仮） DD | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | シムシティー64 DD | SLG | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | キャベツ（仮） DD | SLG | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | ◆エフゼロエックス DD（仮） DD | RAC | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） DD | ETC | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） DD | ETC | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | マリオアーティスト タレントメーカー（仮） DD | ETC | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） DD | ETC | 任天堂 | 未定 | 未定 | - |
| | バイオハザード2（仮） | ADV | カプコン | 未定 | 未定 | - |
| | ウルトラベースボール実名版64 | SPT | カルチャーブレーン | 未定 | 未定 | - |
| | 実戦パチスロ必勝法 | ETC | サミー | 未定 | 未定 | - |
| | レブ・リミット | RAC | セタ | ◆未定 | 未定 | - |
| | 超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮） | SLG | トミー | 未定 | 未定 | - |
| | ロボットポンコッツ64（仮） | RPG | ハドソン | 未定 | 未定 | - |
| | 動物番長（仮） | ETC | 開発／サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) | 未定 | 未定 | - |
| | 巨人のドシン1（イチ） DD | ETC | 開発／パーラム(マリーガルプロジェクト) | 未定 | 未定 | - |

はみだしカレンダー

好評連載「新作ソフトカタログ」は、誌面の都合上、今月はお休みです。ごめんなさい。来月号では再登場するので、お楽しみに！

# 読者が選ぶN64 ドリームランキング

N64 DOKI DOKI DREAM RANKING

## 読者が選ぶ期待の新作TOP20

| 順位 | PT数 | 前号順位 | タイトル | 発売元・ジャンル・発売日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2368 | 1(→) | MOTHER3（仮） | ●任天堂●RPG●未定 |
| 2 | 2007 | 7(↑) | マリオゴルフ64 | ●任天堂●SPT●発売中 |
| 3 | 1917 | 2(↓) | オウガバトル64 Person of Lordly Caliber | ●任天堂●SLG●発売中 |
| 4 | 1577 | 初 | バイオハザード2（仮） | ●カプコン●ADV●未定 |
| 5 | 1429 | 4(↓) | カービィ64（仮） | ●任天堂●ACT●未定 |
| 6 | 1226 | 6(→) | スーパーマリオRPG2（仮） | ●任天堂●RPG●未定 |
| 7 | 1115 | 3(↓) | 電車でGO！64 | ●タイトー●ETC●7月30日 |
| 8 | 883 | 8(→) | 新世紀エヴァンゲリオン | ●バンダイ・ガイナックス●ACT●発売中 |
| 9 | 815 | 11(↑) | ドンキーコング64（仮） | ●任天堂●ACT●未定 |
| 10 | 788 | 9(↓) | バイオレンスキラー ~TUROK NEW GENERATION | ●アクレイムジャパン(powerd by gemzi)●SHT●発売中 |
| 11 | 761 | 18(↑) | 巨人のドシン1（イチ） | ●開発／パーラム(MGM)●ETC●未定 |
| 12 | 626 | 13(↑) | 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2 | ●コナミ●SPT●7月29日 |
| 13 | 562 | 10(↓) | ファイアーエムブレム64（仮） | ●任天堂●SLG●未定 |
| 14 | 561 | 14(→) | 爆ボンバーマン2 | ●ハドソン●ACT●11月下旬 |
| 15 | 451 | — | ズール～魔獣使い伝説 | ●イマジニア●RPG●発売中 |
| 16 | 378 | 12(↓) | エフゼロエックス DD（仮） | ●任天堂●RAC●未定 |
| 17 | 336 | 15(↓) | ウィンバック | ●コーエー●ACT●9月23日 |
| 18 | 291 | 初 | スター・ウォーズ エピソード1 レーサー | ●任天堂●RAC●発売中 |
| 19 | 282 | 16(↓) | シムシティー64 | ●任天堂●SLG●未定 |
| 20 | 270 | 17(↓) | スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮） | ●任天堂●SHT●未定 |

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。
集計期間…5月21日～6月4日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

### 今月のお言葉 『マリオゴルフ』最期の追い上げ！『バイオハザード』も初登場で堂々の4位！

大好評発売中の『マリオゴルフ』が、1位にかなりつめよった形となった、今月のトップ争い。でも『MOTHER3』の人気はやっぱり絶大。6か月連続の首位を守っているぞ。また、来月でこのランキングに登場するのがラストとなる『オウガ』の動きも気になるところだ。ところで、先月は初登場3位だった『電車でGO』が、残念ながらランクダウン。でも発売日が7月30日にめでたく決定したので、読者の期待度アップはまだまだ望めそうだ。

また6月11日に発売されたN64初のRPG『ズール』も、久々の20位内ランクインで最期を飾ったぞ。

◀本誌別冊付録「巨人からの手紙」の好評を受けてか、『巨人のドシン』が今月も大幅にランクアップしたぞ

## コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ（oricon.co.jp）／実質集計期間…6月7日～7月4日

| 順位 | PT | 前号順位 | タイトル | 発売日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 24615 | 初 | マリオゴルフ64 | 99/6/11 |
| 2 | 4109 | 2(→) | ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ | 99/1/21 |
| 3 | 3736 | 1(↓) | ポケモンスタジアム2 | 99/4/30 |
| 4 | 2507 | 初 | 新世紀エヴァンゲリオン | 99/6/25 |
| 5 | 2103 | 初 | バイオレンスキラー ~TUROK NEW GENERATION | 99/6/18 |
| 6 | 1334 | 3(↓) | ポケモンスナップ | 99/3/21 |
| 7 | 1098 | 4(↓) | 実況パワフルプロ野球6 | 99/3/25 |
| 8 | 802 | 5(↓) | マリオパーティ | 98/12/18 |
| 9 | 542 | 7(↓) | マリオカート64 | 96/12/14 |
| 10 | 485 | 8(↓) | ゼルダの伝説　時のオカリナ | 98/11/21 |

※PTは集計期間内の推定売り上げ本数です（単位/10本）

### PICK UP! バイオレンスキラー ~TUROK NEW GENERATION

暴力的でまさにバイオレンスなシューティングゲーム。「大人のゲーム」を保証してくれるgemziブランドで発売された。1人用の難易度はかなり高いが、4人対戦も楽しめるぞ。

## このソフトがやりたくてN64を買った! TOP30

7月号読者アンケートより/*は未発売のソフト

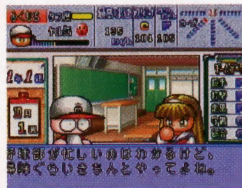
| 順位 | PT | タイトル |
|---|---|---|
| 1 | 952 | スーパーマリオ64 |
| 2 | 530 | マリオカート64 |
| 3 | 244 | ゼルダの伝説時のオカリナ |
| 4 | 110 | ポケモンスタジアム |
| 5 | 67 | スターフォックス64 |
| 6 | 61 | 実況パワフルプロ野球4 |
| 7 | 54 | ゴールデンアイ007 |
| 8 | 47 | ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ |
| 9 | 42 | MOTHER3(仮)* |
| 10 | 38 | ヨッシーストーリー |
| 11 | 32 | ピカチュウげんきでちゅう |
| 12 | 28 | ワンダープロジェクトJ2 ~コルロの森のジョゼット |
| 13 | 25 | 実況パワフルプロ野球5 |
| 14 | 23 | 実況パワフルプロ野球6 |
| 14 | 23 | 爆ボンバーマン |
| 16 | 22 | マリオパーティ |
| 17 | 19 | ウェーブレース64 |
| 18 | 17 | F-ZERO X |
| 19 | 16 | 牧場物語2 |
| 20 | 14 | がんばれゴエモン ~ネオ桃山幕府のおどり~ |
| 20 | 14 | ポケモンスタジアム2 |
| 22 | 13 | 実況Jリーグ パーフェクトストライカー |
| 22 | 13 | ディディーコングレーシング |
| 24 | 12 | マリオゴルフ64 |
| 24 | 12 | ファミスタ64 |
| 24 | 12 | 時空戦士テュロック |
| 27 | 11 | パイロットウィングス64 |
| 28 | 10 | オウガバトル64 Person of Lordly Caliber |
| 29 | 9 | ドラゴンクエストVII |
| 30 | 7 | カービィ64(仮)* |

遊びたいソフトがあるがゆえに、多くの人がゲーム機を購入(下のグラフも参考にしてね)。で、やっぱり『マリオ』やりたさにN64を手に入れた人がダントツ! でも29位の『ドラクエVII』はちょい哀しい? でも今はPS版で最新作が出ることが決まった97年当初ほどの残念さはないよね。だって『ゼルダ』をはじめとした秀作ソフトが、ずいぶん僕たちに楽しみを与えてくれたもんね。これからもよろしく、僕らのN64!

N64と同時発売後、振動パック対応版が出たり、値下げで買いやすくなったのも魅力の『マリオ64』

『パワプロ』シリーズも、4・5・6を通算すると109PTと、その人気ぶりを見せつけているぞ

## とっても難しかった64ソフトTOP30

7月号読者アンケートより/複数回答

| 順位 | PT | タイトル |
|---|---|---|
| 1 | 1048 | ゼルダの伝説 時のオカリナ |
| 2 | 666 | ゴールデンアイ007 |
| 3 | 486 | ブラストドーザー |
| 4 | 421 | スーパーマリオ64 |
| 5 | 259 | スターフォックス64 |
| 6 | 252 | 時空戦士テュロック |
| 7 | 217 | F-ZERO X |
| 8 | 172 | ディディーコングレーシング |
| 9 | 170 | 爆ボンバーマン |
| 10 | 160 | スター・ウォーズ~帝国の影~ |
| 11 | 116 | バンジョーとカズーイの大冒険 |
| 12 | 114 | ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ |
| 13 | 113 | 悪魔城 ドラキュラ黙示録 |
| 14 | 108 | パイロットウィングス64 |
| 15 | 81 | ポケモンスタジアム2 |
| 16 | 74 | ポケモンスタジアム |
| 17 | 71 | 実況パワフルプロ野球6 |
| 18 | 68 | ウェーブレース64 |
| 19 | 67 | マリオカート64 |
| 19 | 67 | ヨッシーストーリー |
| 21 | 66 | ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 |
| 21 | 66 | がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り |
| 23 | 57 | シムシティ2000 |
| 24 | 56 | 1080°スノーボーディング |
| 25 | 49 | ピカチュウげんきでちゅう |
| 26 | 48 | ポケモンスナップ |
| 27 | 40 | ワンダープロジェクトJ2~コルロの森のジョゼット |
| 28 | 34 | 実況パワフルプロ野球5 |
| 29 | 33 | マリオパーティ |
| 30 | 31 | DOOM64 |

確かに『ゼルダ』は難しかったね。「攻略本がないとクリアできない」との叫び(!)も多数。でも「攻略本を一切見ないでクリア。喜び倍増!」(20才・男)との声も。2位以下も、とことん・長く・深く遊び尽くせるという点で、難しいながらも楽しい作品がずらりと並んだ感じだね。また「根性さえあればいつかクリアできる」(15才・男)との意見も…。さあ、完全クリアしてないソフトにもう一度チャレンジしてみない?

『007』の対戦はすごく楽しいけど、ストーリーモードの全クリアは、激ムズなことで世界中で有名!

『ブラストドーザー』のプラチナメダルを全獲得できた人は、一体どれくらいいるんだろうか?

## NINTENDO64本体を買った時期

(%) 16 / 14 / 12 / 10 / 8 / 6 / 4 / 2 / 0

'96/6月 7 8 9 10 11 12 '97/1月 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 '98/1月 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 '99/1月 2 3 4 5 6

N64発売開始
『マリオカート64』発売
『ゴールデンアイ007』発売
『ヨッシーストーリー』発売
Wゲットだぜキャンペーン
『ゼルダの伝説 時のオカリナ』発売
N64本体値下げ(1)(16800円)
'97夏キャンペーン
『ポケモンスタジアム』発売
『ポケモンスタジアム2』発売
N64本体値下げ(2)(14000円)
消費税5%にUP

発売当初と年末が大きな山。99年3月時点で国内の総出荷台数は436万台。全世界では2410万台だ。ちなみに97年夏キャンペーンの広末テレカは時価2万円! N64+ソフトが買える…

ソフトがハードの牽引力となるのは常識。でも「その他」の中では「任天堂だから」と、狭いスペースにしっかり記入してくれた読者も多数いたぞ

ユーザーの信頼を負ってたつ、任天堂・京都本社。あ、左端の自転車に乗ってる人は、あのマリオの生みの親では…

次なるN64本体の牽引力となるソフトは、期待度も絶大な『マザー3』と、年末には出そうな『ドンキー』とみた!

## ニンテンドウパワーか NP書き換えソフトTOP10

任天堂ホームページより/6月分(*は新作)

| 順位 | タイトル | 書き換え価格 |
|---|---|---|
| 1 | ピクロスNP Vol.2* | 2000円 |
| 2 | ウイザードリィI・II・III* | 3000円 |
| 3 | トルネコの大冒険 不思議のダンジョン | 1000円 |
| 4 | お絵かきロジック* | 2000円 |
| 5 | スーパーマリオコレクション | 1000円 |
| 6 | ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 | 1000円 |
| 7 | スーパーマリオワールド | 1000円 |
| 8 | ダービースタリオン'98* | 2000円 |
| 9 | MOTHER2 ギーグの逆襲 | 1000円 |
| 10 | ファミコン探偵倶楽部 PARTII うしろに立つ少女* | 2000円 |

『FE』最新作も9月1日から書き換え開始! 書き換え価格は2500円、メモリカセットプリライト版は6000円だ

旧作なら1000円、新作でも2000円から好きなSFCソフトがどんどん書き換えできるニンテンドウパワー。やり逃した名作ソフトを遊ぶのにも、もってこいだ。本誌編集部員も、いろいろ書き換えまくって楽しんでいるぞ。

# 任天堂大注目3大タイトル大大大続報!!

みんなが期待する任天堂ソフトの新ラインナップ。その続報がちょっとだけ届いたので大げさに紹介しちゃいました。だってドンキーもカービィもマリオもみんな大好きでしょ。64ドリーム編集部も大好きなので、ど～んと紹介しちゃいますよ。

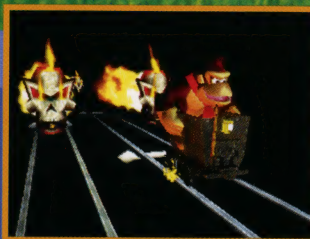
この冬超期待のアクション

## DONKEY KONG 64（仮）

ドンキーコング64

| タイトル | ドンキーコング64（仮） |
|---|---|
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | アクション |
| プレイ人数 | 未定 |

先月号のE3特集で紹介した『ドンキー64』。さすがドンキー、さすがレアって感じだったでしょ。この愉快なキャラが3Dで大暴れしちゃうってんだから超期待!! 一体どんな仕掛けがあるのか？ どんな仲間が登場するのか早く知りたいよね。ぜひ日米同時に発売してくれることを願います。

### 5人（5匹？）のキャラが大暴れ!!3Dドンキー登場!!

ドンキーがトロッコに乗って大爆走!! 一体ど～なるの？

気になるのは同時プレイ人数。みんなでプレイできるかな？

ステージ構成や仕掛けもドンキーならではを期待しちゃうね

# 気になるタイトルはいつごろ発売されるのか？

今月紹介している3大ソフトの気になる発売日だけど、残念ながら今は未定。でも『ドンキー』に関してはアメリカでは11月22日発売が決定しているので、日本での発売も早いと思うぞ。ぜひクリスマスまでに発売してほしいよね。昨年末の『ゼルダ』『マリオパーティ』『スマブラ』のように3連発で出てくれるととってもうれしいんだけど……。さあ、みんなの願いは届くでしょうか？

アメリカでは11月22日発売予定の『ドンキー64』。日本でも発売してして

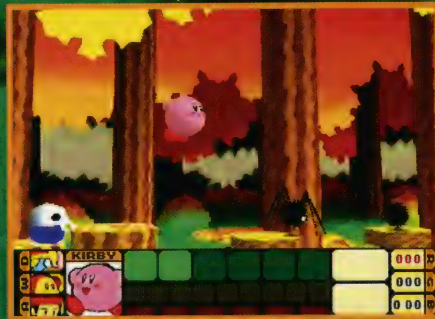
初登場!!

## カービィ64（仮）

| タイトル | カービィ64（仮） |
|---|---|
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | アクション |
| プレイ人数 | 未定 |

ついについにベールを脱いだ64オリジナル「カービィ」!! 長いこと待っていたかいがあったでしょ。画面を見る限りではまさにあの「カービィ」だよね。2Dと3Dをうまく組み合わせた『ヨッシーストーリー』のような雰囲気もグッドだよね。おなじみの「すいこむ」も健在のようだよ。

### ついに登場!!これが64版カービィだぞ!!

ほんわかした「カービィ」ならではのかわいい画面でしょ

敵をすいこむなどのおなじみのアクションができそうだ

64任天堂RPG第1弾!?

## スーパーマリオRPG2（仮）

| タイトル | スーパーマリオRPG 2（仮） |
|---|---|
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | RPG |
| プレイ人数 | 未定 |

そしてこれまた早く遊びたい1本。まるで絵本のようなグラフィックでとってもいい感じでしょ。写真を見ると戦闘はアクション要素が満載のようだね。マリオを始めとしたおなじみのキャラたちが総出演してくれるとうれしいよね。でも相変わらずクリボーはやられキャラなのかな？

### マリオたちが繰り広げる夢と冒険のRPG!!

クリボーとマリオとノコノコがいるぞ。何を話してるの？

マリオがハンマーを持って攻撃!! 決まったかな？

# スーパーロボット大戦64

## 侵略者から地球を守れ！スーパーロボット軍団が64に参戦!!

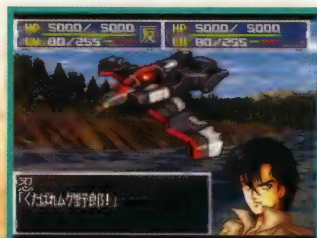
| タイトル | スーパーロボット大戦64 |
| --- | --- |
| 発売元 | バンプレスト |
| 発売日 | 99年秋 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | シミュレーションRPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | 64GBパック対応 |
|  | コントローラパック対応 |

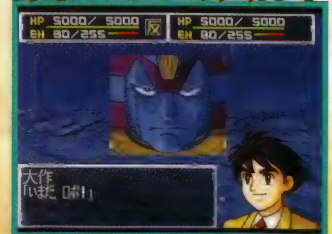
## 新たなスーパーロボット大戦が始まる!

みんな！ 大変だぁ！ ついに侵略者の魔の手が64に伸びてきた！ でも、心配しなくて大丈夫。だってぼくらには、鋼の巨体と熱いハートで地球を守るスーパーロボットたちがついてるもんね！ というわけで『スーパーロボット大戦64』今月から戦闘開始だっ！

ガンダムWももちろん参戦！

### 今回のストーリーは…？

地球圏に突如あらわれた「ムゲ＝ゾルバドス帝国」。ムゲ帝国の圧倒的な戦力の前に、地球連邦軍はなすすべもなく破れ去り、地球はムゲ帝国の支配下に入った…。という大変な状態から始まってしまうのが『スーパーロボット大戦64』のストーリー。これまでのシリーズで続いてきた世界とは、まったく違う新しいストーリーなんだ。もちろん、ストーリー以外の部分、システムやキャラクターなんかでも新しい部分は山ほどあるぞ。どんなキャラが出るのか、どんな新システムがあるのかは、次のページから詳しく紹介していくからね。

「ムゲ＝ゾルバドス帝国」といえば「ダンクーガ」の敵だよね。

### あれっ？この人は？

# 人類の英知を結集した新システム!!

## 基本はこうだっ!!

『スパロボ64』も含めた『スーパーロボット大戦』シリーズは「シミュレーションRPG」だ。マップ上でユニット（この場合はロボット）を指揮して、敵と戦わせることによって最初に指定された「勝利条件」を満たすことが各シナリオでの目的となる。その過程で各ユニットが経験値を得てレベルアップしたり、改造によって強くなったりする。

こういうマップ上で戦うんだ

もしかして、V-MAX発動？

## 3Dになった戦闘フィールド

『スパロボ64』の戦闘フィールドは3Dマップで描かれている。だから、上下左右にズームアップと、いままでのシリーズとは比べものにならないぐらいキャラクターが動き回ってくれるぞ。

ゴーショーグンもまけずにズーム！

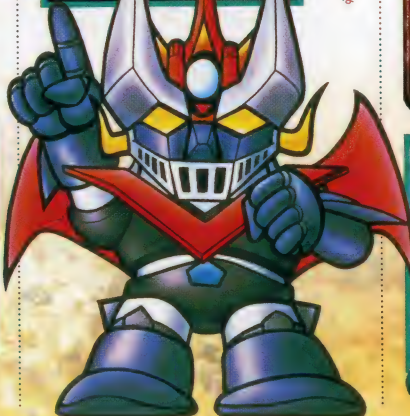
コンバトラーがズーム！

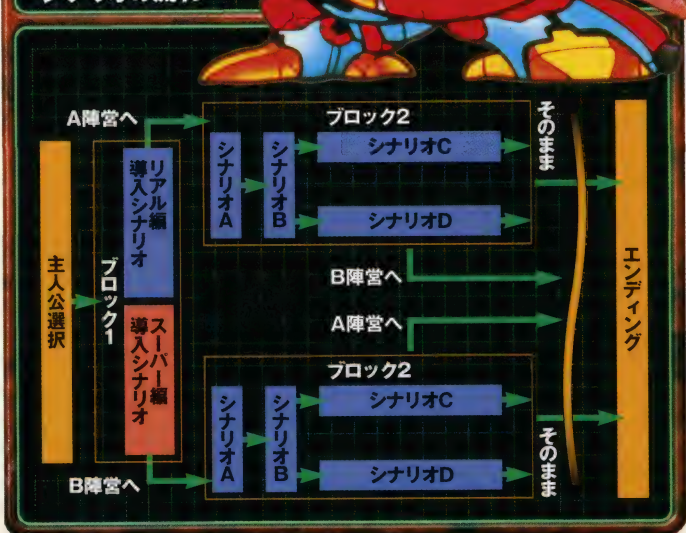
断空剣の迫力もいままでの倍以上？

## 新・マルチシナリオシステム

シナリオは100話以上存在するが、そのシナリオは10マップ程度のシナリオブロックに分けられ、ブロック内でのプレイヤーの行動によって次に進むブロックが変わってくる。例えばA、B2つの陣営があったら、あるブロックでどっちに属するかによって次の話が変わるとか…（詳しくは図を見てね）。

シナリオ選択　左右キーで切り替え
搭乗タイプ　スーパーロボット　性別　女
主人公　ライバル

なんか名作劇場系な感じの主人公？

主人公選択は今回も健在。どうやら主人公を選ぶとライバルも決まるらしい

HP 5000/ 5000　EN 80/255　反
エイジ「好き勝手にはさせないぞ!!」

スーパーかリアルかで分岐もかわる

この人はリアル系なんだろうな、やっぱ

# 地上最強ロボット軍団のメンバーは!?

## 新キャラクター登場!!

今回新しく登場するキャラクターは、いまわかっている範囲内でいうと「六神合体ゴッドマーズ」と「ジャイアントロボ」。そう、こいつらなんですよ！おっと、そこのおじさん、あわてないで。ジャイアントロボは見てわかるとおり実写版じゃなくOVA版の方ですからね。

### ジャイアント・ロボ

全高30m、重量1500t。地球征服をたくらむBF団に立ち向かう巨大戦闘ロボット。

### ゴッドマーズ

全高50m、重量1050t。世界各地に眠る六神ロボが合体し、ゴッドマーズになる。

## シャッフル同盟も!!

今までのシリーズでも「機動武闘伝Gガンダム」からは何人かのキャラクターが登場してたけど、「シャッフル同盟」は登場してなかった。というわけで、今回「シャッフル同盟」のみなさんとそのガンダムが初登場！

ロシア代表のボルトガンダム

## とりあえず、これだけは出るぞ!!

- 機動戦士ガンダム
- 機動戦士Zガンダム
- 機動戦士ガンダムZZ
- 機動戦士ガンダム〜逆襲のシャア〜
- 機動戦士ガンダム0083
- 機動戦士ガンダム　08小隊
- 機動武闘伝Gガンダム
- 新機動戦記ガンダムW
- 聖戦士ダンバイン
- 蒼き流星S・P・Tレイズナー
- 無敵鋼人ダイターン3
- マジンガーZ
- グレートマジンガー
- グレンダイザー
- ゲッターロボ
- ゲッターロボG
- 超電磁ロボ　コン・バトラーV
- 超獣機神ダンクーガ
- 六神合体ゴッドマーズ
- ジャイアント・ロボ

もちろんこれ以外にも!!

## GB版の秘密

実は今回発売が決まったのはこの『スパロボ64』だけではない。GB用ソフト『スーパーロボット大戦リンクバトラー』も発売されることになったんだ。なんとこの『リンクバトラー』と『スパロボ64』、リンクさせて遊ぶことができるらしい！くわしくは右のコラムを見てくれ！

GB版のレイズナー。やはり「地球は狙われている」のか？

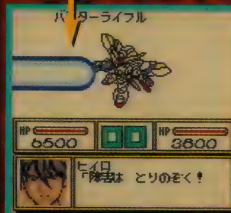
GBでもνガンダムはだてじゃない！

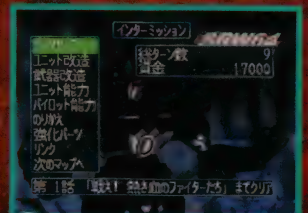
**GB版の秘密についての情報はこれだ!**

## 衝撃の新システム!GB

ここで問題のリンクシステムについて詳しく説明しよう。システムについて一言でいえば「キャラのデータが交換できる」ということ。では、その中身とは？

つまり、64版のWガンダムをGBに移せるわけ

もちろん、その逆をやることもできるわけだ

### キャラ交換

実は『スパロボ64』と『リンクバトラー』のキャラデータは共通なんだ。だから64からGBにデータを送って、使えるキャラを増やしたり、GBで育てたキャラを64版で使ったりということができるわけ。もしかしたら、交換でパワーアップするキャラなんてのもいたりして？

この画面でGBとリンクできる

| タイトル | スーパーロボット大戦リンクバトラー | ジャンル | シミュレーションバトル |
|---|---|---|---|
| 発売元 | バンプレスト | プレイ人数 | 1人用 |
| 発売日 | 99年秋 | 備考 | ゲームボーイカラー対応 |
| 価格 | 未定 | | 通信ケーブル対応 |

## スーパーロボット「対戦」だっ!!

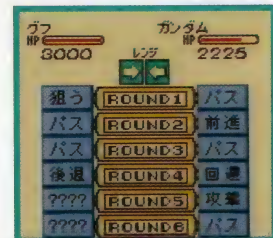
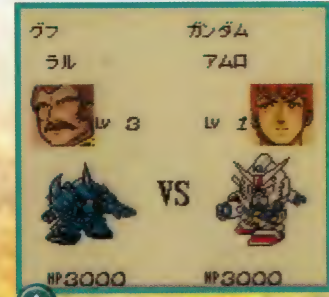
『リンクバトラー』はいままでのスパロボとはちょっと違った「対戦型」のSLGだ。つまり、いままでのスパロボシリーズの戦闘システムだけをつかって、コンピュータや友だちと対戦するゲームなわけだ。与えられたポイントの範囲内で1～5体のロボットチームを編成し、相手チームを全滅させたほうのプレイヤーが勝ちとなる。

自分のオリジナルチームを編成して戦おう!

おなじみのキャラも新キャラも登場!

自分の好きなロボットを選んでチームを組もう!

## 戦い方を教えてやるっ!

戦闘はターン制で行われる。1ターンは6ラウンドに分かれていて、プレイヤーはターン開始時に各ラウンドの行動（移動・攻撃・防御など）を決めておく。この行動に基づいて戦闘結果が判定されることになる。あとはこの手順をどっちかの勝ちが決まるまで繰り返していくわけだ。ちなみに取れる行動の種類はレベルがあがると増えていくぞ。

双方がこのようにターン開始前に行動を決めておくのだ

ガンダム対グフの戦闘開始!!

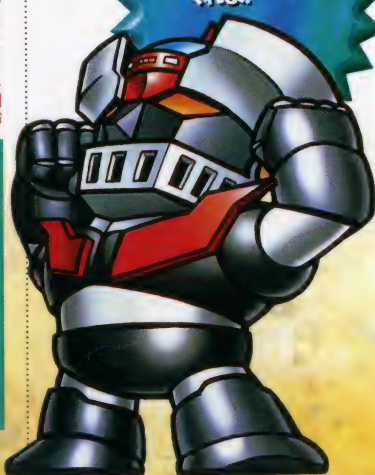
よく考えて行動を選んでくれよ!

## 版との究極合体!!

弱いキャラでもGBで育てれば、64で大活躍よ!

### これが勝利のカギだ!

もちろん、交換にはGBパックが必要だ。交換機能で他にどんなことができるか、詳しいことがわかったらまた紹介するからね！

交換できるのはキャラデータだけ

# カスタムロボ CUSTOM ROBO

## カスタムして

| タイトル | カスタムロボ |
| --- | --- |
| 発売元 | 未定 |
| 開発元 | ノイズ |
| 発売日 | 秋予定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | ロボットアクションRPG |
| プレイ人数 | 1～2人用 |

6月に幕張メッセで行われた次世代ワールドホビーフェアで発表になったタイトル、それがこの『カスタムロボ』だ。自分でカスタマイズしたロボットでバトルできるメチャ楽しいゲームなんだけど、実際に足を運んで発見した人はびっくりしたんじゃない? 残念ながら行けなかった人のためにも、じゃじゃ～んと内容を大紹介するぞ!!

## カスタムしたら次はバトル!! バトルフィールドで

### バトルはもちろん君自身が操作するんだ!!

カスタムロボを操作するのはプレイヤー自身だ。自分がカスタマイズしたロボを自在に操作してバトルするぞ。



自分のバトルは君が実際に操作して戦っていくのだ。アクションが気持ちいいぞ

CUSTOM ROBO KIT SERIES

## 君のお好みのカスタムロボを作っちゃおう!!

プレイヤーは、カスタムロボと呼ばれる体高30cmの小型ロボを、様々なパーツでカスタマイズしてバトルしていくんだ。一体どんなカスタムロボやキャラクターが登場するのかな?

カスタムロボをカスタマイズしたらバトルフィールドに出陣だ

バトルフィールドは「ホロセウム」と呼ばれているんだ

## 君のテクをみせつけろ!!

カスタムロボをバトルフィールドに連れ出したら次はバトルだ。対戦シューティングバトルゲームと言えば、どんなバトルになるか想像がつくかな? このカスタムロボのアクション性も見逃せないぞ。

どんな「ホロセウム」が用意されているのか、楽しみだよね

近

近接戦闘になると画面がこんな風にズームアップするんだ

遠

相手と距離をとると画面はこーやってズームアウトするぞ

今回紹介するカスタムロボはこの4体。それぞれ特徴を持っていて、例えば、移動速度が速いタイプだとか、空中戦が得意なタイプとかがあるみたいだぞ。プレイヤーはカスタムロボを一体選んで、自分でカスタマイズしていくみたいなんだ。一体どんなパーツがあって、どんな風にカスタマイズできるんだろうね。色々と試してみたいよね。

カスタマイズしたらバトルする。この繰り返しだけで楽しいぞ

## 武器を自由に組み合わせて戦おう!!

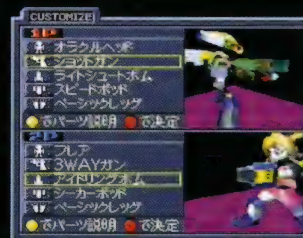
カスタムロボは武器を自由に取り替えて自分好みにカスタマイズできるんだ。その武器の種類はとってもたくさん用意されているみたいだから、楽しみだね。武器の組み合わせ次第では、カスタムロボの性能をグッとパワーアップすることもできるぞ。

こうやって武器をカスタマイズしていくんだ

どんな武器をつけるとパワーアップしていくのかな

カスタマイズでパワーアップ

### レイ

男の子タイプのカスタムロボ。見た目から判断するとバランスタイプのようにもみえるね。どうカスタマイズしようかな

### メタルベアー

見るからにがっしりとしたパワータイプのようなカスタムロボだ。すんごい武器をつけたいよね

### オラクルヘッド

まさにロボットタイプのカスタムロボ。一体どんなタイプなのかさっぱり見当もつかない気……

### フレア

女の子タイプのカスタムロボ。身軽でスピードタイプなのかな？君だったらどうカスタマイズする?

## スピードタイプや空中戦タイプなど様々なタイプがあるぞ!!

# カスタムロボを操るキャラクターは彼らだ!!

### 主人公

主人公の名前は君が決められるぞ。これからカスタムロボを始めようとしている少年なんだ。

### シンイチ

主人公のいとこ。おとなしくて気の優しい少年。主人公にいろいろアドバイスしてくれるぞ。

### カリン

快活で気の強い女の子。シンイチとは幼なじみ。チャンピオンのマモルと大会で戦うことを望んでいる。

### ハヤオ

一匹狼の悪ガキくん。最初はカスタムロボに関してはシロウトみたいなんだけど……一体どうなるのかな?

# Can you get speed?

ついに日本での映画公開が始まった『エピソード1』。映画だけでなく、劇中のレースシーンを再現したこのソフトでも感動を味わおう。

# Can you get power?

| | |
|---|---|
| タイトル | スター・ウォーズエピソード1レーサー |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 7月21日より発売中 |
| 価格 | 6800円 |
| ジャンル | 3Dレーシング |
| プレイ人数 | 1～2人 |
| 備考 | 振動パック・ハイレゾパック対応 |

# Can you get Force?

# STAR WARS EPISODE I RACER

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

May the "EPISODE1" be with you……

# Are you Ready?

## 新たなレースに挑む勇気はあるか?

目の回るようなスピード感と従来のレースゲームでは体験できないサーキット。そして「スター・ウォーズ」ならではの味付けが楽しめるこのソフト。ぜひ、ハイレゾパックを使ってプレイしてもらいたい。

## Control 【トーナメントモード】

| | |
|---|---|
| Aボタン | アクセル |
| Bボタン | エアブレーキ |
| 3Dスティック | 操縦 |
| Cボタン ▲ | カメラ視点の変更 |
| Cボタン ▼ | 後ろを振り返ってみる |
| Cボタン ◀ ▶ | ポッドレーサーを傾ける |
| Rトリガー | エンジンの修理(火炎放射)※火炎放射が使用できるのは「セブルバ」のマシンのみ |
| Zトリガー | コーナーで使用すると、すべりながら曲がることができるぞ |

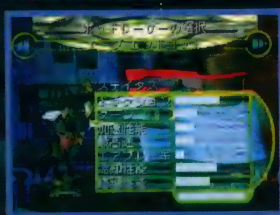
## Mode 【ゲームモード】

### トーナメント
ポッドレーシングシリーズに出走して、賞金を稼ぎ、ポッドレーサーをパワーアップできる。

### フリープレイ
選択可能なコースならどこでもレース可能。但しトーナメントのような賞金を稼ぐことはできない。

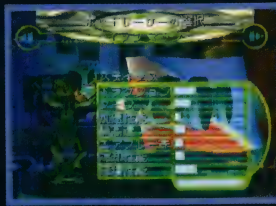
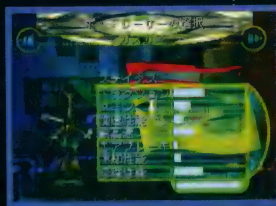
### タイムアタック
選択したコースを走り、走破記録の短縮に挑戦することができる。限界に挑むストイックなモードだ。

### 2プレイヤー
選択可能なコースで友達と2人で対戦することができる。画面は上下に分割されるぞ。

## Podracer 【ステイタス】

各ポッドレーサーごとにタイプがあるんだ

ポッドレーサーはそれぞれ特徴ともいうべきタイプがそろっている。その性能差を表示する各ステイタスの見方は下の通りだ。また、ポッドレーサーは、トーナメントモードで、賞金を稼ぐことで、ポッドレーサーのステイタスをパワーアップさせることができるぞ。まずは、どんなタイプがあるのか体感するため、フリープレイなどでいろいろなポッドレーサーで走ってみて、君好みのポッドレーサーを見つけてみよう。

| | |
|---|---|
| トラクション | グリップ力の高さを示し、高いほどスリップしにくくなるんだ。 |
| ターン | ハンドルを切ったときの、ポッドレーサーの反応の早さを表している。 |
| 加速性能 | 加速力を表示。この値が高いと、最高速に達するまでの時間が短くなる。 |
| 最高速 | そのポッドレーサーの最高速度の限界を表示。長いほど速度が速い。 |
| エアブレーキ | この値が高いとエアブレーキを使った時に素早く減速できる。 |
| 冷却性能 | オーバーヒートしそうになったエンジンを冷やす早さを表示。 |
| 修理性能 | レース中のエンジンの修理にかかる時間の早さを表示。 |

### 各ポッドレーサーによって性能が異なるぞ

## Tournament 【トーナメントモード】

ここではトーナメントモードについて紹介していこう。トーナメントモードでは最初に選べるコースは限られているが、各コースでの勝利条件を満たせば、新たに挑戦できるコースが増えていくぞ。また、賞金を稼げば次のようなことが可能になっていくのだ。

各コースに勝利条件と賞金がある

### トーナメント

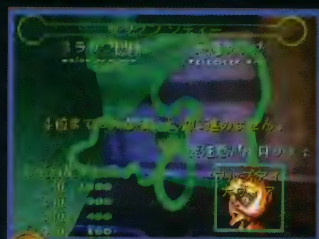
選択したコースでのレースになる。準備ができたらGOだ。

まずは自分のポッドレーサーをチェックしよう

決められた順位内にゴールしよう

### パーツのアップグレード

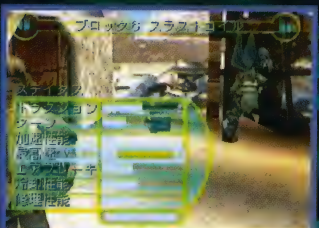
ポッドレーサーの各パーツの状態をチェックして、部品交換をすることができる。各パーツを選択してステイタスのバーの長さが長いほど状態がいいということだ。ガンガン賞金を稼いでおこう。

黄色いバーがプラスされる性能だ

### ワトーの店

惑星タトウィーンのモス・エスパにあるワトーの店。「パーツを買う」か「アップグレード」を選択するとこの店に来ることができるぞ。賞金を稼いでここで売っている部品を買っていこう。

欲しい部品を買ってパワーアップだ

### ジャンク屋

ワトーの店で新しい部品を買うだけのお金がない場合は、ここで中古の部品を買うことができる。部品は中古品なのでダメージを受けている場合がほとんどだ。部品隣のダメージバーをチェックしよう。

なるべくならここでは買わないぞ

### ピット・ドロイドの購入

ピット・ドロイドがいると、レースが終わることにダメージを受けたポッドレーサーを修理してくれる。最大3台まで購入でき、ピット・ドロイドが多いほど回復量を増やすことができるぞ。

回復ならピット・ドロイドだ

## Action 【操縦とブースト】

ポッドレーサーは走行中に3Dスティックを前に倒し、ランプが黄色に変わった時にAボタンを素早く放して、再び押すことでブーストが可能になる。エンジンの温度に気をつけて使用だ。

スピードをあげたい時には……

このブーストで急激に加速だ。使いすぎに注意だ

Chanpion Racer Sebalba

チャンピオンレーサーのセブルバ。彼にはどこで会うことができるのだろうか?

## Another Racers

"Bullseye" Navior

Toy Dampner

Slide Paramita

Ben Quadinaros

Fud Sang

Boles Roor

Bozzie Baranta

Neva Kee

## Planet 【ステージとコース】

このゲームには様々なコースがあるのだが、そのどれもが、「スター・ウォーズ」の世界観を見事に再現しているといってもいいだろう。まずは序盤のコースを簡単に紹介していこう。

スピード感もとんでもないぞ

### ANDO PRIME

広大な氷河と大きな凍結湖群のある惑星だ。このコースは山道を抜け、パイプラインを通過し、凍結した湖上を横切ったりしてレースをしていくぞ。

直線コースはぶっ飛ばせ

湖上は滑るので注意だ

### MON GAZZA

炎上するガス排気と積載用クレーンがひしめく工業惑星だ。赤く燃えるコースがとってもきれいだが、掘削機などの障害物にも注意しよう。

宵闇のコースがきれいだ

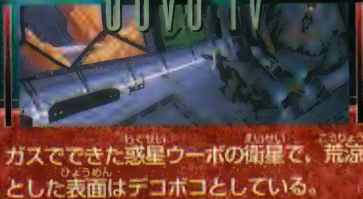
とにかくぶっ飛ばせ

### AQUILARIS

印象的なトンネルが多いコースなので、緊張感あふれるレースになりそうだ。

どのポッドレーサーが有利か

トンネル内のカーブに注意

### OOVO IV

ガスでできた惑星ウーボの衛星で、荒涼とした表面はデコボコとしている。

常に1位を狙っていこう

相手との勝負に負けるな？

| | |
|---|---|
| タイトル | 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2 |
| 発売元 | コナミ |
| 発売日 | 7月29日 |
| 価格 | 7800円 |
| ジャンル | スポーツ |
| プレイ人数 | 1～4人用 |
| 備考 | 振動パック対応<br>バックアップカートリッジ |

待ちに待った夏休み到来!! でもしばらくはこのソフトにハマりにハマってお家から一歩も外に出られそうもないぞ。友達呼んで燃えようぜ!!

# ガンバル日本! ガンバルJ!! この夏はパースト2で熱くなろう!

## これだけは覚えて使おうパースト基本&応用テクニック!!

**コントローラータイプ1で紹介していくぞ** ▶ 今回の操作方法はコントローラーのタイプ1を使って紹介していくぞ。

### ダッシュ

ボタン

スタミナを消費するが、足の速い選手ならこれで攻めたい。

相手を振りきるのに便利な技だ

【ここがポイント】
足の遅い選手より速い選手を集中して使おう。スタミナに注意。

### サーチパス

A ボタン

その方向にいるチームメイトにパス。普段はこのパスで。

向きによってはこんなパスも……

【ここがポイント】
ボールを速く回すのはこれが一番。近い相手を捜しておこう。

### Rボタンパス

R + A グラウンダー　R + フライボール

サーチパスとはひと味違うパス。ボタンにより2種類あるぞ。

敵の裏をかくにはもってこい

【ここがポイント】
フォーメーションをよく見て、いいパスを出すようにしよう。

### シュート

B ボタン

敵陣地内ならBボタンでシュートをすることができるぞ。

ボタンを押す長さで強さが違う

【ここがポイント】
空中戦ならヘディングシュートになったりするぞ。

### スルーパス

ボタン

さらに芸が細かくなったスルーパス。動きに注目。

FWの位置をよく見てスルーパスしよう

【ここがポイント】
ボタンを押す長さが長いほど選手を走らせられるぞ。

### ワンツー

ボタン　すばやく2回でフライ

相手を引きつけて行えば効果バツグンのパスだ。

2種類のワンツーパスができるぞ

【ここがポイント】
フライボールでのワンツーは敵を欺くのに最適。

### カーブ

けったあと　+方向

大きくサイドチェンジをするときなどにも役立つぞ。

もちろんシュートやフリーキックでも使える

【ここがポイント】
センタリングで使ったりサイドチェンジで意表をつこう。

### スルー

A パスが届く前に

相手をドキッとさせるスーパーテクニックだ。

ひょいっと足をあげてスルーするぞ

【ここがポイント】
サーチと見せかけてスルーする。これがまた快感。

# さらに進化した「作戦」で君のチームを思うままに操れ!!

## 6つのボタンに作戦をふりわけろ

今回はCボタン4つABボタンの計6つの作戦を振り分けることが可能だ。チーム戦略をよく考えて使おう。

### 全員攻撃

全員で総攻撃するぞ

### オフェンシブ

攻撃的な布陣で攻めていく

### 中央突破

真ん中を切り開いて攻める

### サイド突破

サイドから厚みのある攻撃

### カウンターアタック

相手の隙にカウンターで

### 逆サイドオーバーラップ

逆サイドからDFがあがる

### 全員守備

守りに徹した布陣だ

### ディフェンシブ

やや下がり目に位置するぞ

### 押し上げ

敵の攻撃陣をあげさせない

### ゾーンプレス

日本サッカーの定番になった

### オフサイドトラップ

相手に攻められたらこれ

### スペース作成

右、左、中央の3種類がある

### フルパワー

フルパワー全開でいくぞ

### 体力温存

スタミナ温存でいくぞ

### ポジションチェンジ

今回の目玉。4つまで登録可

## Team Data J1

| チーム | 攻 | 防 | 総 |
|---|---|---|---|
| J1イースト  | 93 | 92 | 93 |
| J1ウエスト  | 92 | 93 | 93 |
| 鹿島アントラーズ  | 94 | 95 | 95 |
| 浦和レッドダイヤモンズ  | 90 | 94 | 92 |
| ジェフユナイテッド市原  | 85 | 83 | 84 |
| 柏レイソル | 88 | 90 | 89 |
| ヴェルディ川崎  | 86 | 92 | 89 |
| 横浜F・マリノス  | 91 | 89 | 90 |
| ベルマーレ平塚  | 86 | 86 | 86 |
| 清水エスパルス | 91 | 92 | 92 |
| ジュビロ磐田 | 95 | 92 | 94 |
| 名古屋グランパスエイト  | 90 | 90 | 90 |
| 京都パープルサンガ  | 85 | 87 | 86 |
| ガンバ大阪  | 88 | 87 | 88 |
| セレッソ大阪  | 90 | 87 | 89 |
| ヴィッセル神戸  | 87 | 84 | 86 |
| サンフレッチェ広島 | 87 | 91 | 89 |
| アビスパ福岡  | 87 | 84 | 86 |

# とにかくハマる実況サッカー初のサクセスモードはこーだ!!

## 1度ハマると抜けられないオモシロさだ

そしてお待たせ!! 『実況J』初のサクセスモードはこんな感じになっているんだ。

### メイン画面

右がメイン画面だ。『パワプロ』シリーズのサクセス同様、個人の体調や体力に、コマンドはアイコンで表示されている。『パースト2』ならではなのが、画面右上の「魂」という表記。これはサッカーが好きになるほど燃えていくという熱血マークなんだ。

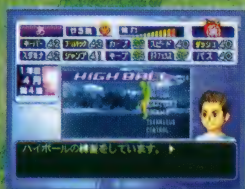
## 各ポジションによってトレーニングも異なるぞ

キーパーとその他ポジションによってトレーニングメニューが変わるぞ。

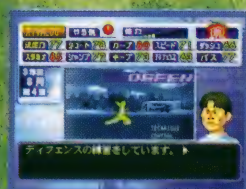
最初に設定するポジションでトレーニングの内容も異なるんだ。特に監督の評価をあげるためのアピール練習。これはミニゲーム式の練習なんだけど、それぞれの能力アップに適したものが行われるぞ。このミニゲームは合宿中も選択可能だ。また、MFやDFなどは基本的にメニューは一緒だが、あげたい能力を考えるとトレーニング方法は大きく変わってくると思うぞ。

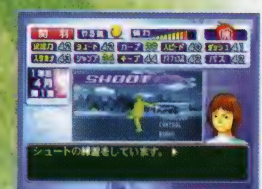
### キーパー

キーパーはシュート練習のかわりにキーパー専用のトレーニングなどが用意されているぞ。

キーパーにするなら身長は高く設定するといいかもね

### MF.DF

MF、DFはパス能力やキープ能力などをメインにトレーニングだ。マルチ選手を作るならココ。

特技にスルーパスなどをつけたいぞ、がんばってサクセス

### FW

点取り屋のFW。ストライカー、ウイングなどのスタイルも選択可能だ。シュート力アップを。

シュート力や決定力をあげて、クラブの得点王をめざせ

## サクセスの大きな流れ

プレイヤーは各クラブのユースに所属する。目指すはトップに昇格だ

### 目的とゲームオーバー

プレイヤーは、与えられた3年間でトップに昇格するのが目的だ。3年間で結果を出せないとゲームオーバーになり、データは消えてしまうぞ。

ライバルに勝つことができるか?

### 大会

監督に認められると、大会に出場可能だ。大会は自分で操作したり、結果だけを見ることもできる。ここで活躍すれば、どーんと能力があがるぞ。

なるべく自分で操作して勝利しよう

### トレーニングと育成

トレーニングで選べるのは下の項目。キーパーと名前がついているものはキーパーしかできない練習だ。どの練習が効果的かをまず調べてみよう。

能力値をあげる前にスタミナをあげろ

【こんなトレーニングがあるぞ】

- 走り込み
- 短距離
- ドリブル
- ヘディング
- シュート
- ディフェンス
- プレースキック
- 試合形式
- キーパー反応
- ハイボール
- キーパー

## Team Data J2

| チーム | 攻 | 防 | 総 |
|---|---|---|---|
| J2イースト | 83 | 84 | 84 |
| J2ウエスト | 84 | 84 | 84 |
| コンサドーレ札幌 | 85 | 85 | 85 |
| ベガルタ仙台 | 81 | 78 | 80 |
| モンテディオ山形 | 82 | 82 | 82 |
| 大宮アルディージャ | 79 | 77 | 78 |

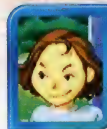
## サクセスにはこんな人物が登場するぞ ▶登場人物はまだまだこんなものじゃない。まずは主要人物から紹介していこう。

**ユースチーム監督**
ユース監督。まずはこの人に評価されないとダメだ。

**鬼頭コーチ**
トレーニングコーチ。強敵と書いて「とも」と読む人。

**大林コーチ**
フィジカルコーチ。ケガで困ったらこの人に相談。

**主人公の両親**
色々困ったらおとーさんかおかーさんに相談だ。

**吉田キャプテン**
最初の年でのキャプテン。熱血かつ人徳の人だ。

**佐野先輩**
2年目のキャプテン。軽いんだけど後輩思いだ。

**宮本慎太**
お約束のメガネ君。データと理論もおまかせ。

**武田俊彦**
線が細いけどとってもいいヤツ、武田君。

**石井拓実**
ブラジル帰りで主人公と同ポジションのライバル。

**小桜くるみ**
最初に出会う女の子。激辛料理がお得意らしい……。

**西沢大樹**
サクセス史上最も根性が悪い……と思える後輩。

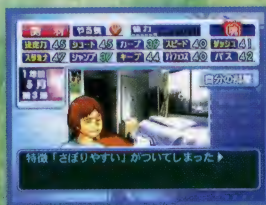
**沢田直樹**
主人公のライバル。彼に勝つこともまた目標。

**その他、大会に出場すると様々なライバルが主人公の前に現れるぞ!!**

## サクセスではいろんな「特徴」がつくことがあるぞ ▶サクセスならではの選手の個性。それが能力となって表れるぞ。

サクセス中、様々なイベントや条件で主人公に特徴がつくことがある。選手の能力というよりかは、個性と表現したほうがいい要素だ。もちろん、サッカーのスタイルとしての特技もつけられるぞ。

これまたお約束のサボりグセ

特技はこんなにつくこともあるぞ

どんなイベントでつくのかな?

## もちろんイベント続出!!彼女もできるぞ ▶サクセスと言えばイベントの嵐。今回も彼女候補の女の子達が続々と登場するぞ。

サッカーよりもハマっちゃうのが彼女探しとデートイベント。『パワプロ』シリーズに負けじと、様々なイベントが登場するんだ。どんな女の子が登場するのか、どんなイベントがあるのか確かめてみてくれ。

彼女ゲットでデートもできるぞ

高ピーな女の子ももちろん登場

これは新鮮。謎の彼女の正体は?

# シナリオモードも内容充実

## 16の手強いシナリオが用意されているぞ ▶先月号で紹介できなかったシナリオモードについても軽くふれておくぞ。

様々なシチュエーションで、プレイヤーの使うクラブを操作して、その勝利条件に導くシナリオモード。今回は16のシナリオが用意されている。どれも手強いシナリオばかりなのでぜひトライしてくれ。

まずは順番に挑戦してみよう

勝利条件を満たせばクリアだ

腕に自信のある人はぜひトライ

| チーム | 攻 | 防 | 総 |
|---|---|---|---|
| FC東京  | 84 | 85 | 85 |
| 川崎フロンターレ  | 84 | 84 | 84 |
| ヴァンホーレ甲府   | 83 | 81 | 82 |
| アルビレックス新潟   | 77 | 80 | 79 |
| サガン鳥栖  | 79 | 78 | 79 |
| 大分トリニータ   | 80 | 79 | 80 |

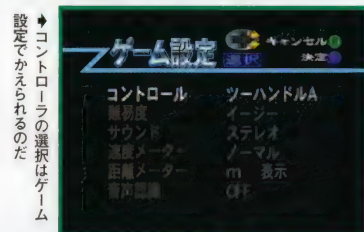
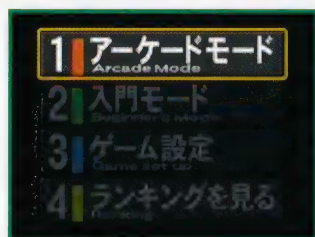
# 電車でGO!®64

## 電車の運転手になること

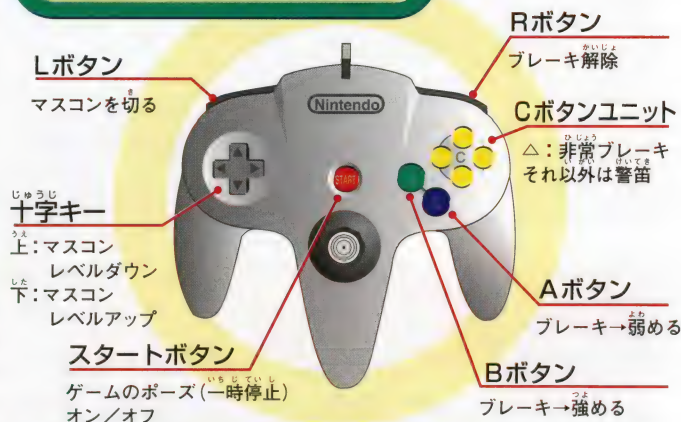
| タイトル | 電車でGO! 64 |
| --- | --- |
| 発売元 | タイトー |
| 発売日 | 99年7月30日 |
| 価格 | 6800円（VRS付きは9800円） |
| 容量 | 256M |
| ジャンル | 電車運転ゲーム |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | 音声認識システム対応<br>電車でGO!64コントローラ対応<br>振動パック |

いよいよ発売までのカウントダウンが始まった感じの『電車でGO!64』。編集部では一足お先に、開発用ロムでバッチリ遊んでいるのだ。「うーん、マーベラス!!」、7月30日の発売日にはみんなで一緒にGO!しようぜ。

## 編集部に届いた最新ロムで遊んでみたぞ

『電車でGO!64』はN64ソフトでは非常に珍しい、3Dスティックを一切つかわないゲーム。十字キーとボタンだけで操作することができるのだ。操作はオーソドックスなツーハンドル型と最新式のワンハンドル型の2種類が選択できる。初めての人はワンハンドル型の方が操作しやすいはずだ。ソフトと同時発売の「電車でGO!64コントローラ（5800円）」や、音声認識システム用マイクを使えば、運転気分はさらに盛り上がるぞ。

↑これが最初の画面。いきなりアーケードモードにチャレンジする？

↑コントローラの選択はゲーム設定でかえられるのだ

### ツーハンドル型の場合

### 電車でGO!64専用コントローラの場合

### ワンハンドル型の場合

# が夢だった人はこの指に止ーまれ!!

## 遊べる路線をきちんと紹介しておこう

遊べる電車や路線は、7路線の16区間。もちろん難易度を変更したりとか、コントローラを変えたりとかできるのでいろんな遊び方ができそうだ。また、同じ路線の同じ区間を違う形式の電車で運転する区間もあり、その場合は電車の性能によってかなり操作感が違ってくる。新型電車の方が性能がいいからか、難易度は低くなっているぞ。

快速 直江津 ― うらがわら
アーケードモードの中では入門用として最適。とりあえずこの区間で練習をつんでから他の路線にチャレンジだ。

はくたか 直江津 ― 六日町
十日町に停車し、六日町に向かう485系特急「はくたか」で走るほくほく線。制限速度に注意して慎重に走ろう。

快速 直江津 ― 六日町
初級と同じくHK100、ほくほく線の運転。距離が延び、通過、停車が多くなり、同じ快速運転でも難しくなっている。

はくたか 直江津 ― 六日町
スピードのでる681系の運転だけに、速度の調整が難しい。定通に気を取られすぎると失敗するので注意しよう。

秋田から大曲へのノンストップ走行が楽しめるE3系「こまち」。中級レベルだと、特に制限速度を意識して運転しよう。

曲がりくねった雪の秋田路を走るE3系「こまち」。距離が長く通過駅が多いので、定通の時間から遅れ出すと厳しいぞ。

こまち 秋田 ― 大曲
同じ大曲行き「こまち」でも中級レベルと比べると時間設定が厳しく、より正確な運転が要求される。

普通 秋田 ― 大曲
701系電車を運転する秋田から大曲までの各駅停車。スピードを出し過ぎないように運転しよう。

普通 田沢湖 ― 盛岡
田沢湖から盛岡までの各駅停車。奥羽本線と同じ701系電車。どちらも中級だが、停車駅の数はこちらの方が少なめ。

おなじみの山手線。発車、停車の繰りかえしで難しい。残り距離を考えてスピードを出さないとダメだぞ。

見慣れた景色も登場する京浜東北線快速の運転。東京駅まで無事たどりつくと連結ゲームができるぞ。

同じく京浜東北線ながら、こちらは通過駅はなし。そのぶん駅と駅の間隔が非常に長くなっているのが特徴だ。

関西の方にはお馴染みの東海道本線の大阪〜神戸間を走る各駅停車。高加速性能が特徴の207系電車。

通勤電車の標準形とも言える201系電車。上記の路線と同じ区間ながら、こちらの方が難易度は高くなっている。

最高速度130kmの223系快速の運転。同じ快速でも高性能ゆえの中級設定かもね。六甲道駅で連結ゲームが登場するぞ。

関西では新快速電車としてお馴染みの221系電車。中級と比べるとやはり設定が少しシビアになっている。

## 東北新幹線を運転しよう

「やまびこ(200系)」、「こまち(E3系)」で東北新幹線を走るお馴染みのボーナスステージ(盛岡〜新花巻)ももちろん登場するぞ。秋田新幹線の秋田〜大曲(特急)を選択し、大曲駅で0m停車する事が条件だ。ただし、運転できる東北新幹線は、ずーっとまっすぐの高架になっており、あまり変化がないのが残念かも。でも230km走行が可能だから、スピード感は楽しめる。

◆条件は大曲駅で0m停車だ。0cmじゃないからなんとかなりそうだね

◆コースはちょっと退屈だけど、スピード感はバッチリなのだ

## 哀愁の鉄っちゃんよ永遠に!!

カメラは、鉄っちゃんとは切っても切り離せないというか、一心同体と言える必須アイテム。カメラ片手に、写真を撮るためだけにあちこちに出かけていたあの頃が懐しい。当時は自分以外はみんな高級一眼レフカメラで、電車の写真を撮っていたような気がしてうらやましかった。私は去年やっと念願のニコンのカメラを買ったというのにねえ。(わたる)

◆さすが電車を愛する面々が作り上げたこのゲーム。駅には当然のように電車を撮影するカメラ少年達が描かれているのだ

シャドウゲイト64

# SHADOWGATE 64
## THE TRIALS FOR FOUR TOWERS

| タイトル | シャドウゲイト64 | ジャンル | 3Dアドベンチャー |
|---|---|---|---|
| 発売元 | ケムコ | プレイ人数 | 1人用 |
| 発売日 | 99年8月13日 | | |
| 価格 | 6980円 | | |

ついに8月13日に発売が迫った『シャドウゲイト64』。厳しい冒険をくぐり抜けてシャドウゲイトの謎を解こう！超本格3Dアドベンチャーが君を待つ！

# 運命に導かれ永久の闇に光りもたらす者

## 生き残るために、世界を救うために

↑シャドウゲイト城の中央から火柱が吹きあがる。これは封印された魔王復活ののろしなのか、それとも……

運命に操られるままに、シャドウゲイト城に囚われの身となった主人公ディル。彼はこの城に伝説の魔王ワーロックロードが封じ込められていること、そして魔王を甦らせようとしている者たちの存在を知ることになる。

ディルはシャドウゲイト城に秘められた数々の謎を解き、危険なトラップをくぐり抜けてシャドウゲイト城から脱出し、さらには魔王ワーロックロードの復活を阻止しなければならない。命がけの冒険が今、始まるのだ！

↑冒険の旅の途中ではさまざまな人々と出会うことだろう。彼らの協力も目的達成には欠かせない

### ディル

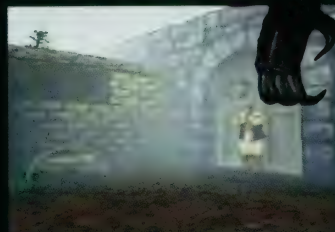
キャラバンと共に旅をしていたが、盗賊団に襲撃され囚われの身に。世界を救う勇者となるのか。

### ワーロックロード

はるかな昔、英雄と魔法使いによってシャドウゲイトに封じ込められた。復活の機会をうかがっている。

# 封ぜられし暗黒の力解き放つ古の魔導王

シャドウゲイト城には一瞬で命を奪う危険なワナや、巧妙に隠されたアイテムが満ちあふれている。だが、ここには手助けをしてくれる人間達もたくさんいるのだ。秘密を求める魔術師や盗賊たちは、ゲームを進める上で重要なヒントを与えてくれるだろう。

↑ディルのとなりの牢獄に囚われている魔術師エイガル。まずは彼の話を聞こう

↑シャドウゲイト城の中心部、深い霧の中にたたずむ男。敵か味方か、まだそれはわからない

↑多くの部下を連れてシャドウゲイトの奥へと歩みを進める魔導師。魔王を蘇らせるつもりなのか

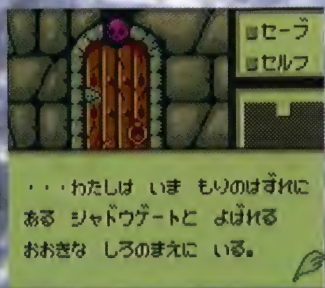
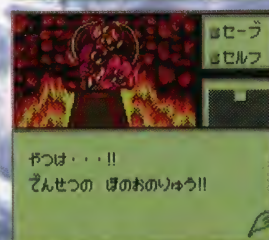
# シャドウゲイトリターン

| タイトル | シャドウゲイトリターン |
|---|---|
| 発売元 | ケムコ |
| 発売日 | 99年8月13日 |
| 価格 | 3980円 |
| ジャンル | アドベンチャー |
| プレイ人数 | 1人用 |
| メディア | GB&GBカラー |

## GB(ゲームボーイ)でもシャドウゲイトが登場！

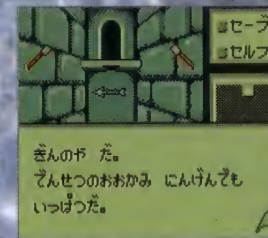
1989年にファミコン用ソフトとして好評を博した『シャドウゲイト』。今回ゲームボーイカラー対応ソフトとしてリメイクされたのだが、実はこのゲーム、『シャドウゲイト64』と時代背景的につながっているのだ！ N64版を楽しく遊ぶためにも、プレイしてみようぜ！

↑『シャドウゲイトリターン』のタイトル画面。これからはじまる冒険に胸は躍る

冒険を求めて旅を続ける主人公。彼の前に現れた予言者はこう告げた……。「予言が正しければこの夜は闇と化す。その憎むべき首謀者ワーロックを倒すことができるのはそなただけなのだ！」彼は恐ろしい危険をもかえりみず、シャドウゲイト城に侵入する……。ディルの冒険から数百年前のことであった。

↑シャドウゲイト城の入り口に立つ。冒険を求める主人公の勇者としての血が騒ぐ

↑うかつな行動はすみやかな死をもたらす。この死神にはよく会うことになるだろう

↑画面下に表示されているタイマツが消えると一巻の終わりだ

↑強力なモンスターも登場する。倒すことができるのか

↑数々のアイテムを手に入れ、使いこなさなければ生き残れない

↑巨大なヘビに遭遇。いったいどうすればいいのだろう

爆

## 見たか聞いたかバンガイオー！

ありあまるN64のマシンパワーをただ一点、「爽快感」の表現のためだけに、何の惜しみもなく使い切った快作『爆裂無敵バンガイオー』、緊急出撃だ！画面いっぱいに炸裂する爆発、糸を引いて飛び交う無数のミサイル、キミがシューティングゲームに求める全てがここにある！

こいつがウワサのバンガイオーだ！

# 爆裂無敵 バンガイオー

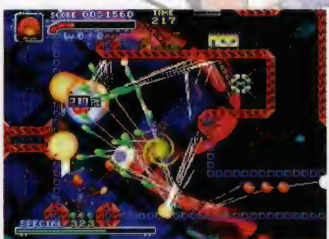
| タイトル | 爆裂無敵バンガイオー | 容量 | 96M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | トレジャー | ジャンル | シューティング |
| 発売日 | 9月発売予定 | プレイ人数 | 1人用 |
| 価格 | 5800円（予価） | 備考 | バックアップカートリッジ |

爆裂で無敵で番外王！おおっと漢字で書いちゃいけねえや、『爆裂無敵バンガイオー』の登場でい！このゲームのなんつってもイイところは、

## 手を取り合った兄妹！

熱血主人公りき

バンガイオーの2人のパイロットりきとまみは、それぞれ異なったショットで宇宙にはびこる悪を砕く。りきのホーミング弾は徹底的に敵を追い、まみのバウンド弾は地形に反射して敵を襲うのだ。

糸を引いて敵に襲いかかるりきのホーミング弾。N64の表現能力が実感できる

壁や通路で乱反射するまみのバウンド弾。狭い地形では高い威力を発揮するぞ

おすまし妹さんまみ

もちろんショットの違いはそれだけじゃないぞ。りきのショットは威力大、まみのショットは敵弾相殺能力に優れているから、それぞれ攻撃用・防御用と使いわけることができるわけだ。

無

## 平和を乱す宇宙組織!?

インチキ科学者バン

宇宙を股にかける体育会野郎、りき。宇宙やくざ「SF虎巣喪組」の横暴にカッカしてたところに、父親のバンが連中にひどい目に！アタマに来たりきはバンが作ったスーパーロボ「バンガイオー」で、悪に戦いを挑むのだっ！

戦闘中に突如現れてバンガイオーをレベルアップさせてくれる、通称「レベルのおかん」

父親のバンが虎巣喪組にひどい目にあったの！と訴える妹まみ。父の敵を討つのか？

凄気組長ガイ

宇宙やくざ「SF虎巣喪組」……。ボスであるガイを筆頭に、スペースフルーツを密輸して暴利を得ているらしい謎の集団。でも意外に憎めないとこもあって、なんだかよくわかんないし結局謎。ちなみに、戦闘員は5人らしい。

## コントローラは好きに使え！

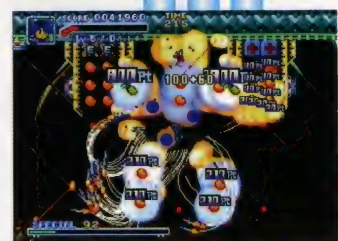
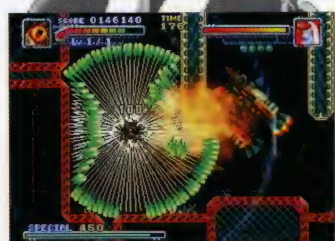
N64ユーザーなら誰でも胸に浮かべた疑問、「レフトポジションっていつ使うの?」お答えしよう！もちろんこの『バンガイオー』で使うのだっ！自機の移動は十字キー、そして3Dスティックでショット発射！これで好き勝手な方向にタマぁバラまけるってもんだ！もちろんオプションで変更だって可能だぜ！

コレでもう四方八方へタマバラまきながら飛んでまわれるってもんだ。快感快感

裂 れつ

バンバンばらまくミサイルが、うつくしーい軌跡を描いてカッ飛んでくとこころよ！目ぇ見開いてよーく見やがれ！

## 宇宙に花咲く100発花火！

シューティングモノではもはや必須、一撃必殺ザコ敵一掃な攻撃ももちろんバンガイオーは搭載している。その名も「全方位攻撃」だ！360度あらゆる方向にタマをぶちまけるバンガイオー必殺の最終兵器だ。キミがピンチの時、あるいは一気にケリをつけたいときに、頼りがいのある強い味方だ！

ホーミング弾の全方位攻撃。100発+aのショットが敵をとことんまで追いつめる

キレイな円を描いて飛ぶバウンド弾100発。壁が多い面では強烈な破壊力を発揮する

さらにさらに！この必殺「全方位攻撃」は、ボタン押しっぱなしでタメを作ることによって最大100発ものタマを発射することが可能なのだ！もちろん、ショットがパワーアップしていれば全方位攻撃の攻撃力だって当然アップだ！100発のショットが画面中を乱れ飛ぶ、この爽快感は相当のもんだぜ！

## 限界超えてけ300ヒット！

さて右の写真にご注目。100発しかタマは撃てないはずなのに144ヒットって表示が。コレは、バンガイオー最終奥義「20倍カウンター」なのだ！全方位攻撃を発射した瞬間に自機の近くにある敵弾1発につき20発、バンガイオーの発射する弾が増えるのだ！

100発以上のヒット数。コレはいったい？

ギリギリまでタマを引きつけて……

耐えて耐えて一気に放出、280発攻撃だ！

敵 てき

がーっはははははははは!

「ビーストウォーズ」の格闘アクションが64で登場するのだあぁっ!

| タイトル | ビーストウォーズメタルス64 |
|---|---|
| 発売元 | タカラ |
| 発売日 | 99年10月 |
| 価格 | 未定 |
| 容量 | 未定 |
| ジャンル | 格闘アクション |
| プレイ人数 | 1〜2人用 |
| 備考 | 64GBパック対応 |
| | 振動パック対応 |

ビーストメタルス戦士たちがきみの家で大暴れ!

# トランスフォーマー ビーストウォーズ メタルス64

メガトロン

## ビーストウォーズってなんなんだ!

くわしいことは説明を読んでくれたまえ!

コンボイ

おもちゃやテレビで大人気の「トランスフォーマー ビーストウォーズ」。正義の「サイバトロン」と悪の「デストロン」の2つの陣営に分かれた変形ロボットたちの戦いを描いたCGアニメなんだけど、この「ビーストウォーズ」のゲームが64に登場するぞ!しかも登場するキャラクターたちも「メタルス」化してパワーアップ! それじゃ、詳しいことはこれから紹介していくよ。

### じゃ、「メタルス」ってなに?

惑星エネルゴアの危機を救うため、脱出ポッドでエイリアンマシンに体当たりしたコンボイ。このときに爆発したエイリアンマシンから放出されたエネルギーによって、ビースト戦士達は新たなパワーを得て、「メタルス」として進化した。そして、マシンに激突して行方不明になっていたコンボイもパワーアップして復活したのだった。こうしてロボット、ビースト、ビーグルの3段階に変身するボディを手に入れたビースト戦士の戦いが始まった!

# ビースト戦士たちの熱い戦いが始まる!

『メタルス64』はビースト戦士たちが1対1のバトルを繰り広げる対戦アクションゲームだ。3つのモードの変身を使い分け、対戦相手をやっつけて最強のビースト戦士をめざそう!

◆変身して戦うことができる。まずはビーストモード

◆8人のビースト戦士の中から使うキャラクターを選ぼう

◆そこからロボットモードにチェンジ！モードの使い分けが肝心だ

## メタルスアタック!

このゲームは簡単な操作で変身や攻撃ができるようになっている。間合いを取れば射撃戦、近づけば格闘戦。そして、通常攻撃はボタンを押している時間によって、威力が3段階に変化するぞ。また、Rボタンを使うと、一撃必殺の「メタルスアタック」が発動だ。ただし、この攻撃は自分の体力が減るので気をつけようね!

## モードはこんなの

**メタルスモード:**
1人プレイ用の勝ち抜きモード。

**バトルモード:**
1回のみのバトルを行うモード。

**チームバトルモード:**
4対4のチーム同士で対戦を行うモード。全8体のキャラクターの中から4体ずつのキャラクターを選んでチームを編成しよう。

さらに「おまけモード」もあるらしいぞ!

# ビーストウォーズといえばやっぱり「変身!」

「ビーストウォーズ」といえばやはり見せ場は「変身」! このゲームでも「変身」を上手に使うことが勝敗をわけるカギとなりそうだ。変身できるモードはロボットモード、ビーストモード、そして「メタルス」から加わったビーグルモード! それぞれのモードの特徴は下の説明を見てね。

**ロボットモード**
オールマイティな攻撃ができる。しかし、時間制限あり。

**ビーストモード**
近距離で大きなダメージを与えることができる。

**ビーグルモード**
高速移動が可能。遠距離からの攻撃ができる。

うまく3つのモードを使い分けてほしいジャ～ン

## 登場するビースト戦士は?

**サイバトロン**
コンボイ、ラットル、チータス、エアラザー

**デストロン**
メガトロン、ワスピーター、タランス、テラザウラー

私も登場するぞ!

## これだけでは終わらない!?

と、いうかんじで紹介してきたビーストウォーズ。でも、まだまだ紹介してない部分はたくさんあるんだよね。そのへんはわかりしだい紹介していくので、楽しみにしててね!

| タイトル | Rally'99 | 容量 | 96M |
| --- | --- | --- | --- |
| 発売元 | イマジニア | ジャンル | ラリーゲーム |
| 発売日 | 8月6日 | プレイ人数 | 1～4人用 |
| 価格 | 6800円 | 備考 | 振動パック・コントローラパック対応 |

# 華麗なドリフトでコーナーを攻めまくれ！

間もなく発売の『Rally'99』。狭くて急なコーナーを、繊細かつ大胆なドリフトで走り抜けるという、ラリーの魅力がバッチリと再現されていて、ラリーファンも満足すること間違いなしの出来に仕上がっている。

今月はオーストラリアとスペインの2コースの走り方を指南しよう。基本的にはどのゲームモードでも走り方は変わらないから、まず最初にプラクティスモードをプレイして、速く走るためのコツを覚えてみよう。

➡実車と同様に、フェイントなどの細かいテクニックも使えるぞ

➡ドリフトコントロールがバッチリ決まったときの爽快感は格別だ

## STAGE 1 オーストラリア

おすすめマシン：ランサーエボリューションV

初期目標タイム：0'55"00

➡このコースでは、ドリフト操作と、態勢のたて直し方を覚えよう

ストレートが長い、ほぼ四角形のコースだ。レイアウトが簡単な分、1つのミスが大きくタイムや順位に影響する。4つのコーナーをドリフトで抜ける際に、いかに早く車の態勢を整えるかがカギになるぞ。

➡ゆるやかで長い1コーナー。意外と内側にぶつかりやすいので注意して走ろう

➡2コーナーは、アクセルをオフにして進入すると速く抜けられるぞ

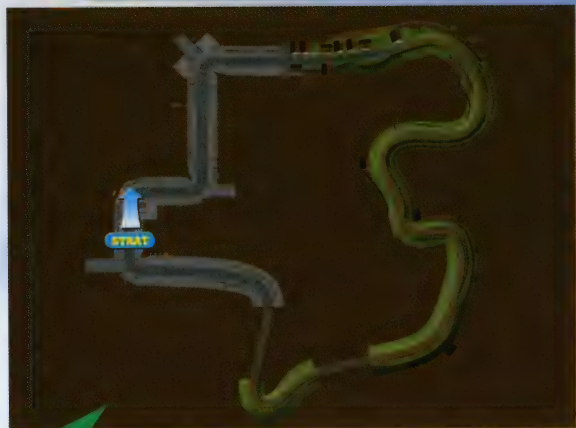
➡チェックポイント付近はタイムの稼ぎどころ。スピードを落とさずに走り抜けよう

➡エンジン回転数が落ちるので、着地後はギアを1つ落として最適な回転数にしよう

➡最終コーナーはややキツめ。でもブレーキをかけるほどではない。ここもアクセルオフで進入だ

# STAGE 2 スペイン

**オススメマシン：セアト・コルドバWRC**
**初期目標タイム：1'04'50**

◆コーナリング中にブレーキをかけて、ケツを出す技を覚えよう

このコースはタイトな複合コーナーが2ヶ所あり、格段に難しくなっているが、逆にドリフトの楽しさも味わえる。アクセルのオンオフやブレーキングで車の態勢を変化させるテクニックが必要になるぞ。

◆ドリフト中に、ほんの一瞬だけブレーキをかけると、ケツが出て曲がりやすい

◆グラベルに入って最初のコーナーは、アクセルを抜きつつ曲がる

◆S字は一瞬ブレーキの技が必須だ。態勢を乱しすぎないように注意しよう

◆1つめのトンネルを抜けると、最難関のヘアピンがあるぞ。心してかかろう

◆コース幅が狭いので、イン側に突っ込むような感じのブレーキングドリフトで抜けよう。

---

# On&Off Racing

| タイトル | オン・アンド・オフ　レーシング | 容　量 | 96M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | イマジニア | ジャンル | レースゲーム |
| 発売日 | 9月24日 | プレイ人数 | 1～2人用 |
| 価　格 | 6800円 | 備　考 | 振動パック・コントローラパック対応 |

『マルチレーシング』の流れを受け継いだレースゲームの登場だ。コース数と登場マシン数が大幅に増え、しかもコース分岐システムは今回も健在なので、様々なレースシーンをタップリと楽しめるぞ。

◆分岐地点で右側のコースを選択。どちらの方がより速く走れるかな

## コース数は全部で6つ

『マルチレーシング』は全3コースと、ちょっと物足りない印象があったけど、今回は倍増の6コースが用意されている。コース中には分岐地点があり、ここでコースがオンロードとオフロードに分かれるのだ。使用マシンの性能にあったコースを選ぶことによって、より速い走りを目指そう。

◆4WDのマシンはオフロードでも安定した走りができる。逆にFRやRRの2WDマシンを選択した場合は、オンロードを選んだ方が、タイムが伸びるだろう

## 8台＋αの登場マシン

ラリー仕様のマシンやピックアップトラックなど、バラエティに富んだマシンが用意されている。もちろん加速力に優れたものや、扱いやすいものなど、マシンの性能も様々。初めに選べるマシンは全部で8台だけど、ゲームをクリアしていくと、使えるマシンが2台増えるぞ。

◆いかにも車体が軽そうで、小回りの利きそうなマシン。パワーはあまりなさそうだから、オフロードには向いていないだろう

| タイトル | 格闘伝承～F-Cup Maniax～ | 容量 | 128M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | イマジニア | ジャンル | 格闘アクション |
| 発売日 | 8月下旬 | プレイ人数 | 1～2人用 |
| 価格 | 6800円 | 備考 | 振動パック・コントローラパック対応 |

今月も特大2ページでお送りする『格闘伝承』。なんと謎の新モードの正体が明かされたぞ！その名も「スゴロクモード」！！詳しくは急いで本文をチェックだ！

# 新モード「スゴロク」でキャラ育成だ！

前作『ファイティングカップ』では、マスターチャレンジモードでマスターを倒すことによって新たな技を獲得することができた。この新技獲得モードが大幅にパワーアップして登場するのだ！ルーレットの出目に従ってステージ上を移動し、止まったマスのキャラとバトルして新技ゲットを目指せ！

マスターをうならせる戦い方ができれば、出目の高いルーレットを使うことも可能

能力値をバランスよく上げて強いキャラを育てたいところだ

しかも今回は、バトルの内容によってキャラの能力も変化するぞ！攻撃力・防御力・体力・回復力の4つの能力を上げていくわけなのだが、師匠であるマスターを倒したり、マスターが見ているときにいい戦い方をすると大幅ポイントアップなのだ！バトルを勝ち抜いてキミだけの最強キャラを育てよう！

## これがバトルの舞台だぜ

普通のバトル以外にも、時間制限マッチなどいろんな条件の試合が待っているのだ

## 金髪の猛獣

トップクラスの人気を誇るプロレスラー。プロレスこそ最高のエンタテイメントであることを証明するために参戦。普段は温厚だが、いったんキレると手がつけられない。

## 鋼鉄の改造ボディ

最強を求めるうちにDr.フェデリコに出会い、改造手術を受けてしまう。闘うことしかできない身体に後悔しながらも、強さを証明するために大会出場を決意。

# 必勝！この技がカギだ！

## サエキ 佐伯竜二

| 技 | コマンド |
|---|---|
| マッハフック | ▶▶B |
| マッハパンチ | ▼◀▶BBBB |
| マッハ巴 | ▼◀▶BBB▶A+B |

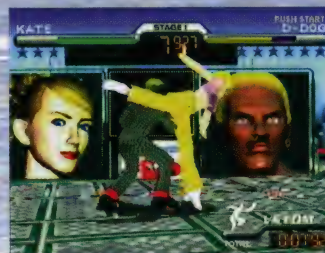
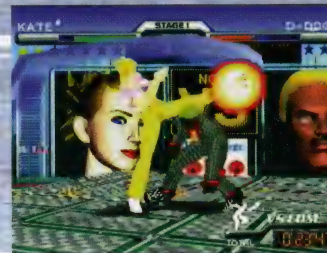
パワーとスピードのバランスがとれたサエキ。彼の最も特徴的な技といえばマッハパンチだろう。Bボタンを押した回数で攻撃回数・威力が変わってくるぞ。遠目からのマッハパンチをマッハ巴に派生させるのも面白い。カウンター技のマッハフックは、スキもあるけど狙っていきたい技だ。

必殺マッハパンチが炸裂。体力ゲージ半分を一気に奪うパワーだ

マッハパンチと見せかけて投げ技、マッハ巴。奇襲攻撃に最適だ。

## ケイト Kate

| 技 | コマンド |
|---|---|
| コンボEK2 | ▼B▲B▲B |
| ライトロットクロス | ◀▶BA |
| スピニングカクテル | ▼AB |

女性キャラならではの手数の多さもちろんだが、リーチの長さも光る。スピニングカクテルは下段回し蹴りからカウンターへ派生技。下段をかわして反撃、と思った相手にカウンターを決められる。ライトロットクロスはスキこそ大きいが、前にステップしながらのキックだからリーチが長いぞ。

ライトロットクロスで一気に踏み込んで攻撃。ダメージ量も多いぞ

スピニングカクテルでガード方向を惑わそう。一気にカウンターも狙いたい

## ディクソン Dixon

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 路地裏のダンス | BBAB |
| ヘッドアフタヌーン | ▼B▶B |
| ブルドッキングドロップ | ▶A+B |

カウンター技を持たないディクソンは、その分通常技や投げ技の比率が高くなる。路地裏のダンスは出も早く、ガードしにくい技。おまけに空中コンボにも使えるぞ。ヘッドアフタヌーンで浮かせたあとに路地裏、ってのがオススメ。ブルドッキングドロップは投げ抜けされにくいぞ。

空中で確実に4ヒットする路地裏のダンス。攻撃の組立てには欠かせない

スキを見てブルドッキングドロップで奇襲。投げ抜けゲージは短めだ

## フェデリコ Federico

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ジャッカルスピンコンボ | ◀B |
| ダブルスライダー | ▶▶AA |
| スライダーヒールソード | ▶▶AB |

フェデリコはリーチを生かした戦い方をしていきたい。ダッシュからのダブルスライダーとスライダーヒールソードで下段・中段の2択を迫っていくのが基本。スライダーヒールソードがヒットして相手がよろけたら、ジャッカルスピンコンボで浮かせて空中コンボで大ダメージだ。

スライダーヒールソードからジャッカルスピンコンボへ。一気に気絶へ持ち込もう

ダブルスライダーなら下段2回。ガードされると厳しい

## マッハの拳が天を突く

日本人の父とネイティブアメリカンの母を持つ熱血格闘家。祖父から受け継いだマッハな技を駆使して闘うが、祖父の跡継ぎになるのはイヤらしい。闘うことが自分の生きる道だと信じている。

## 中国伝統5000年の技

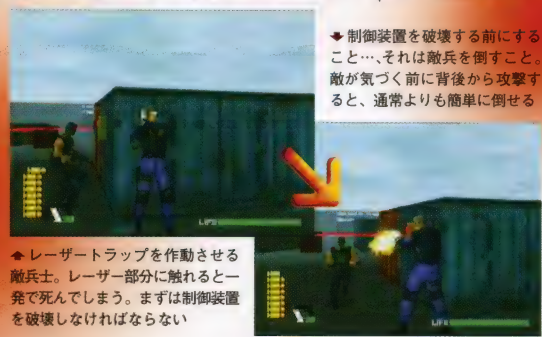
中国が自国の宣伝のために国を挙げて育成した天才格闘少女。でも本人には国を背負っているといった悲壮感はかけらもなく、アイドル路線を突っ走っている。この大会に優勝したら芸能界入りを密かに狙っているとか……。

# WINBACK ウィンバック

| タイトル | ウィンバック | 容量 | 128M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | コーエー | ジャンル | 3Dガンアクション |
| 発売日 | 9月23日 | プレイ人数 | 1～4人用 |
| 価格 | 7800円（予価） | 備考 | コントローラパック・振動パック対応 |

先月号で、めでたく情報復活&発売日が決定した『ウィンバック』。今月もうれしいお知らせです。なんと、発売日が1週間ほど早くなったのだ。あと2カ月待てば遊べるようになるぞ。

## テロリストのトラップに気を付けろ！

テロリストが占拠した戦略衛星管制センター。主人公ジャンが最初に降り立つのは、工場に偽装した地上部分だ。そこから、高速エレベーターを使って地下深くのセンターに侵入し、テロリストの鎮圧及び衛星兵器ガルフの機能停止に向かう。もちろん、テロリストも手をこまねいて見ているわけではない。様々なトラップを仕掛け、見回りをおこたらない。時には待ち伏せや狙撃されることもある。今回はそれらの仕掛けを紹介してみよう。

↓制御装置を破壊する前にすること…、それは敵兵を倒すこと。敵が気づく前に背後から攻撃すると、通常よりも簡単に倒せる

↑レーザートラップを作動させる敵兵士。レーザー部分に触れると一発で死んでしまう。まずは制御装置を破壊しなければならない

↑とある水路の角を曲がるジャン。するとリアルタイムムービーが始まる。このようなムービーは、いたる所で挿入されるのだ

↑可動式のレーザー警備トラップを作動させ、水路の出口にバリケードをはる敵兵。ジャンの動きを察知して待ち伏せしていたようだ

↑視点が固定になり、再びプレイヤー操作となる。レーザーを避けながら敵を倒さなければ、無傷では通過できないだろう…

## 主人公ジャンの初期装備

### ハンドガン

◆アメリカ製「コルトマークⅣシリーズ80」

◆45CAPを8発装填できるオートマチックハンドガン

### サブマシンガン

◆ドイツ製「ヘッケラー&コック MP5A5」

◆9㎜パラベラム弾を連射する、信頼性の高いガン

### ショットガン

◆イタリア製「フランキースパス12」

◆ショットシェルを使用する散弾銃　殺傷能力が高い

| タイトル | 爆ボンバーマン2 | 容量 | 128M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | ハドソン | ジャンル | アクション |
| 発売日 | 99年11月下旬 | プレイ人数 | 1～4人用 |
| 価格 | 未定 | 備考 | 振動パック対応 |

# チャレンジバトル大紹介！

今までの『ボンバーマン』のバトルモードなら、最初からいろんなバトルが遊べたよね。でも今度の『爆ボン2』はひと味ちがうぞ。全部で5つのバトルが遊べるんだけど、最初に遊べるのは「サバイバル」1つだけ。全部のモードを遊ぶには、コンピュータと対戦する「チャレンジバトル」で勝たなくちゃいけないんだ。レベル1～5までのコンピュータキャラと戦って、レベル4以上で勝てば新バトルモードをゲットできる！とにかく対戦しまくっちゃおうってことだね。

最初に選べるのはおなじみの「サバイバル」だけ。チャレンジバトルでゲットしよう

## 5つのバトルモード

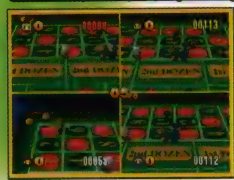
『爆ボン2』で初登場のモードを加えて、全部で5種類。1人でコンピュータと対戦したり、4人集まってワイワイ遊んだりできるのが魅力だね。それぞれのバトルを簡単におさらいしておこう。

### サバイバル

最後まで生き残ったプレイヤーが勝利する生き残り合戦

### バトルロイヤル

一定時間内にたくさん倒した人の勝ち。死んでも復活できるぞ

### スコアアタック

一定時間内にお金をたくさん集めた人の勝ち。じゃまもできるよ

### タイムアタック

大きなマップに隠されたカギを2つとった人の勝ち。奪うこともできる

### キング&ナイツ

各チーム王様を守りつつ、相手チームの王様を攻撃するチームバトル戦

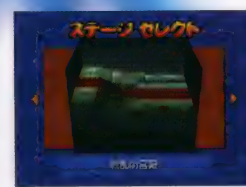
## SHOPで買おう！

バトルモードで選択できるマップは、初めは4つだけ。でも、ストーリーモードに登場するお店で「バトルマップ」を買うと、対戦バトルのマップが増えるんだ。

ストーリーモードに登場する宇宙商船フロンティアで買い物ができるぞ

ストーリーモードのヒントだって買うことができるんだ。無駄遣いはだめよ～

これが売り物のバトルマップ。買わないとどんなマップかわからないのだ

これははじめから選択できるいちばんノーマルなマップ。その名も「ノーマル」

このマップは買わないと遊べないぞ。いったいいくらするのかな

# LODE RUNNER 3-D

## ロードランナー 3-D

ついに今月発売の『ロードランナー3-D』。けっこう期待しているみんなも多いようで嬉しい限りだな。夏休みは3Dパズルでアタマの中にも汗をいっぱいかこう！

| タイトル | ロードランナー 3-D |
| --- | --- |
| 発売元 | バンプレスト |
| 発売日 | 7月30日 |
| 価格 | 6800円（予定） |
| 容量 | 64M |
| ジャンル | アクションパズル |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | 振動パック対応 |

## 5つの惑星に隠された謎を解け！

今回プレイヤーが挑戦するパズルステージは100面以上、って豪華さなんだけど、この100を超えるステージは5つの惑星（ゲーム上ではワールドという）に分かれている。次のワールドに進むためには各ステージに隠された金色のナビゲーションピースを集めないといけないのだ。

ナビゲーションピースを5コ集めると新しい惑星を選択できる。ドンドン進んでいこう

各ワールド間は宇宙船で移動しよう。新しい惑星にはどんなステージがあるのだろうか

ワールドごとの達成率を表示。100%にならなくても次のワールドに進むことはできるぞ

## 特色あるステージを楽しもう

最初の惑星はこんな感じ。落ちついた配色がゲームに集中させてくれる

まずは前半の3ステージを見てみよう。最初の惑星はまぁ当然、オーソドックスなスタイルだな。2つめに訪れるのは炎の惑星。背景やブロックなんかも熱そうだよね。爆弾の使い方が難しいワールドだ。次の氷の惑星では、ひとブロック破壊すると、繋がったブロックが全て破壊される氷ブロックも登場するぞ。

氷の惑星の連鎖して壊れる氷ブロック。またまたアタマを使うことが増える

炎の惑星。赤熱したブロックに触れた爆弾は自然に発火するぞ

最初のステージのリフト。爆弾を乗せたりもできる。ちょっとSFな感じがイカスぞ

熱せられたブロックの上にいると熱くてタイヘン。ある程度以上時間が経つとミスだ

ロードランナーの前にあるのが製氷マシン。障害物に当たるまで直進し、穴を埋めていく

ワールドそれぞれに、独自のトラップや仕掛けも登場するぞ。最初のワールドはさすがに地味。トラップや仕掛けに慣れよう。炎の惑星では何といってもマグマを噴き出す井戸に注意。素早いプレイも要求されるぞ。氷の惑星には、穴を氷ブロックで埋めていく製氷マシンも登場。アタマを使うところが増えるんだな。

# HYBRID HEAVEN™

## 地下にうごめく闇と戦え！

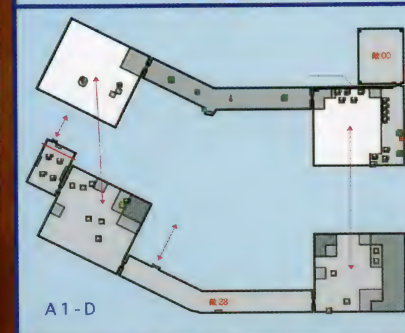
| タイトル | ハイブリッドヘブン | 容量 | 128M |
|---|---|---|---|
| 発売元 | コナミ | ジャンル | RPG |
| 発売日 | 8月5日 | プレイ人数 | 1人用 |
| 価格 | 7800円 | 備考 | ハイレゾパック・振動パック対応<br>コントローラパック対応<br>バックアップカートリッジ |

いよいよ発売間近に迫った『ハイブリッドヘブン』。先に発売されたハイレゾパックに対応することも決定し、よりハイブリッドな世界観を楽しめることになったぞ。今月はコナミさんから提供いただいた公式マップを元に紹介していくことにしよう。闇に広がる謎の地下組織に戦いを挑むのは君だ!!

## 勝ち残るのはクローンかオリジナルか？

### エリア1のマップを紹介していこう

ディアスを使って訪れることになるエリア1。監視カメラに注意しつつ、マップの通りに進んでいこう。また、最初のバトルで戦い方を覚えよう。

➡最初から狙ってくる監視カメラ。ボーっとみてないで避けていこう

➡エリア1のマップだ。これを参照して激しい戦いに挑んでもらいたい

### 一体誰が味方なのか？

物語には様々な人物が登場する。誰が敵で誰が味方なのか、君は見極められるか？

| | |
|---|---|
| タイトル | マリオゴルフ64 |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 発売中 |
| 価格 | 6800円 |
| ジャンル | スポーツ |
| プレイ人数 | 1～4人 |
| 備考 | 振動・64GBパック対応 |

みんなはもうゴルフ道を極めたかな。ゴルフ道を極めるということは、心・技・体すべてを極めるということだぞ。『マリオゴルフ64』のきれいなコースで心を洗い、微妙なボタンのタイミングで技をみがき、振動パックのブルブルで体を鍛えよう（何のこっちゃ）？

# いよいよ今月は最終攻略だ。準備はいいかな？

ついにクッパまでゲットして登場キャラを全部ゲット。あとはGB版のキャラだけだ

## 全キャラで完全制覇をめざせ!!

『マリオゴルフ64』で遊べるキャラは全部で17人（『マリオゴルフGB』のキャラ4人を含む）。もう全員ゲットしたかな？ ゲットの仕方はドリテクのページを参考にしてもらうとして、全部のキャラでコースを攻略しないと、『マリオゴルフ64』を遊び尽くしたと言えないぞ。キャラによって持ち球や飛距離が違うので、同じコースでも全然違う攻めかたが必要になるのだ。今月号ではリングショットのコース3とコース4、テレサバレーとマリオスター、それにパターコースのピーチキャッスルを攻略しているぞ。先月、先々月の攻略記事も参考にして全キャラ、全コース制覇をなんとか成し遂げよう。その時君はゴルフ道を極めた者としてマスターオブゴルフ（ゴルフの達人）と呼ばれるのだ。

ホールインワンより難しいアルバトロスは1度も記録できなかったのだ

## これで全キャラゲットだ!!

### メイプル

**球筋**：ストレート　**飛距離**：245ヤード
**特長**：ストレートでなすなおな球筋なので、プレイしやすい。同じストレートボールのヨッシーよりは飛距離があるが、その分ミートエリアの幅が狭くなるので、一長一短だ。このあたりはお好みで自分が使いやすいキャラを選択しよう。

### ドンキーコング

**球筋**：フェード　**飛距離**：275ヤード
**特長**：片手打ちにもかかわらずかなりの飛距離があるドンキーコング。風にもよるけどドンキーコングならほとんどのロングホールで2オン可能だろう。これくらい飛距離があるとゴルフがホントに楽だよね。

### クッパ

**球筋**：ドロー　**飛距離**：280ヤード
**特長**：ドンキーよりもさらに飛距離が長いクッパ。パワーショットを使えば1オンするミドルホールもたくさんあるぞ。その分取り扱いもシビアで、ミートエリアのセンターをはずすと、ボールが狙いと大きくはずれるのが難点だ。

MARIOGOLF64

# リングコース徹底攻略

## 今月はコース3·4の全12ホール

今月はコース3·4の全12ホールを紹介しよう。さらに難易度は高くなっており、キャラの飛距離や持ち球によって有利、不利がハッキリと出るホールもあるぞ。まさにピンポイントでのショットを2打、3打と続けていくことが要求されるのだ。特にアプローチとパッティングの上達はリングコース攻略にはかかせないぞ。

### ありじごくバンカー

1打めはとにかくフェアウエイの平らなところをキープしよう。2打めをリングの前後に落とし3打めのバンカーショットがポイントだ。バンカーからは残りの距離の倍の距離を打つくらいのつもりで思い切っていこう。

手前のサボテンに気をつけて2打めを打とう

### サボテンの すきま

1打めは必ずファウエイキープのこと。2打めは細長いバンカーの左ギリギリのフェアウエイに落とすのがベストだ。グリーンにのらなくてもあと2回打てるので、サボテンの位置にだけ気を付けて気楽に3打めを打てばいい。

ここからフックボールが打てれば理想的だが

### ピラミッドの せなか

1打めを200Y付近のフェアウエイ左ギリギリに落とそう。ここからリングの左端を狙って2打めを打てばグリーン方向だ。白い砂地のところはすべてOBなので、2打めは打ち上げの分も見込んで必ず大きめのクラブで打とう。

フックボールが持ち玉のマリオはやや不利だ

### ターゲットの どまんなか

1打めで3つのリングを一気にクリアしよう。距離の目安は140Yなので、風に気を付けて狙いを定めよう。2打めは打ち上げのバンカーショットになる。残りの距離の倍打つのがだいたいの目安。ピンの方向に気を付けてね。

これくらい思いきって打っていいのだ

### いわにむかって うて!

バンカーのある右の小さな島からだと、2打めをリングに向かって真っ直ぐ打てるぞ。リングはかなり高い位置にあるので大きめのクラブで打とう。3打めのウエストエリアからのショットは無風だと残り距離の1.5倍が目安。

正面の岩山に向かってドカーンと打っていこう

### すなやまの てっぺん

1打めは無難にフェアウエイをキープして、2打めでリングをクリアしよう。飛距離のあるキャラなら山の上まで打って3打めを打つこともできる。安全にいくなら3打めで一度フェアウエイにもどして4オン1パットを狙おう。

飛距離があれば山の上まで打っていく攻めもある

### ドーナツの あな

1打めはリングをクリアしてバンカーからのショットで勝負するか、バンカー手前に止めてアプローチで勝負するかのいずれか。グリーンは平らなので、パッティングはそれほど難しくないはず。アプローチの距離感の勝負。

この位置に落とすのが結構難しかったりして

### いわかべ スレスレ

1打めでまずは左山すそのリングをクリアする。この時あまり打ち過ぎると2つめのリングが狙えなくなるので、飛距離は200Y前後に押さえよう。2つめのリングをクリアして、ラフからの3打めのショットがポイントだ。

2打めのことを考えて1打めを打たないとね

### バンカーへ ダンク!

280Y打てれば1打でリングをクリアできるが、ほとんどのキャラは2打めでリングを通すことになる。この時できるだけリングの先をねらってバンカーを避けよう。もしバンカーにボールがめり込んでいたらほぼノーチャンス。

いわゆる目玉の状態。これだと厳しいぞ

### たにぞこへ おっことせ!

谷底のバンカーへ向かって一気に打ち下ろせば3つのリングをクリアできる。距離の目安は145Yだが、キャラの持ち球によって微妙に違うので要注意。2打めのアプローチはグリーンの傾斜をよくチェックして打とう。

一番上のリングははずしやすいので要注意だ

### やまはだの 3アーチ

とにかく斜面におかれた3つのリングを順番にクリアしていこう。1つめのリングの位置が低いので、1打めは低めの球で攻めて2つめのリングの手前あたりに落とそう。2打めはボールが左に飛ぶのでできるかぎり右狙いで。

この斜面だと球が左に飛んでいくので注意

### たいが ジグザグ

1打めは1つめのリングに向かってショット。この時必ず上の段までボールを打つこと。斜面に残すと2打めが非常に難しくなる。2打めもリングを越えて、フェウエイの平らな所に落とせないと3打めが非常に難しくなるぞ。

3回続けてナイスショットが必要な難コース

**はみだしマリオゴルフ**

飛距離があるドンキーやクッパが使いこなせると確かにゴルフが楽になる。でも飛距離がある分、ミスショットに対しては非常にシビア。使いこなすのは、かなり難しいぞ。

# テレサバレー徹底攻略

まるで天空につくられたようなキレイなコースだが、コースの周囲は全てOBで、実はタフできびしいコースなのだ。ストレートなホールがほとんどなく、ヘビのようにに曲がりくねっているホールが多いのも特徴だ。一般的に飛距離があるほうがゴルフには有利だが、飛距離のあるキャラの球の落としどころは狭くなっており、より高度なテクニックを要求される。非常に戦略性にとんだコースだ。

**1H PAR4 373Y**

210Yから260Yまでが極端に狭くなっているので、手前か奥かメリハリを付けて安全に打っていこう。グリーンにはそれほど傾斜はないので、2オンすればパーは難しくない。

**2H PAR4 400Y**

右に3つならんだバンカーの左がねらいめ。先にいくほど落とし場所が狭くなるので、風が強い時には無理は禁物。ピンが右だと2打目が谷に落ちやすいので左からせめるのが安全。

**3H PAR5 534Y**

1打目は、追い風などで310Y打てれば左バンカーを越えて2オンできる。右側の広い場所がねらい目だが、右に打ち過ぎるとキノコが邪魔になって2打めが打ちづらくなるぞ。

**4H PAR3 199Y**

グリーンは右奥が高くなっており、ピンの位置によっては難しいラインがのこる。距離が長いので向かい風だと飛距離のないキャラはドライバーでもとどかないかも。

**5H PAR4 335Y**

追い風ならクッパは1打でカップイン可能なホールだが、無理せず200Y打って2オンでいくのが安全。2打目は谷越えなので、ピンの奥を狙って、大きめに打つほうが無難。

**6H PAR4 411Y**

飛距離のでるキャラなら280Y以上打って一気に奥のフェアウエイを狙おう。でなければ、斜面に気を付けて260Yまたは240Y付近の平らな場所に1打目を落としていこう。

**7H PAR5 546Y**

1打目、2打目とも落とし所の左右にバンカーがあるので気を付けて打とう。ポイントはグリーン手前の3本のきのこ。ショットがきのこに当たらないように注意してグリーンを狙え。

**8H PAR3 136Y**

谷越えのショートホール。手前が狭く、奥が広いので、飛距離のでるクラブで打っていった方が安全だ。グリーンも傾斜がきついので、ピンの位置によってはかなり難しくなる。

**9H PAR4 402Y**

ヘビのように曲がったコースで飛距離のでるキャラほど落とし場所が狭い。フェアウエイにある微妙なうねりと、打ち上げであることを意識して2打目を打とう。

**10H PAR5 562Y**

250Y打てれば谷を越えるが、手前の広いフェアウエイが安全だ。谷越えで一気に2オンも可能だが、バンカーにはさまれた平らな場所から3オンでいくほうが堅実な攻め方。

**11H PAR4 357Y**

クッパで追い風なら1オン可能だが、無理せずバンカーの右側をねらおう。このあたりからの2打目が爪先下がりのショットになってボールが右に飛びやすいので注意しよう。

**12H PAR3 152Y**

打ち上げの分を見込んで大きなクラブで打とう。ここのグリーンは、ピンの斜めからだとパッティングラインが読みにくい。真横か真っ正面ならまっすぐのラインで打てる。

**13H PAR4 396Y**

1打目は200Y付近の広い場所が安全だが、2打目が難しい。1打目、2打目いずれかが谷越えになるので、使用キャラの飛距離と自分の腕前を考えてクラブを選択するしかない。

**14H PAR4 391Y**

なんとこのホールもクッパなら1オンしてしまう。だけどねらい目はバンカー手前の220Y付近。右の広い場所は安全だけど、2打目の距離が長いのであまりおすすめできない。

**15H PAR3 170Y**

奥がとても高くなったグリーンはかなりの傾斜。ピンのヨコからだとほとんど入らないだろう。最初のパットは距離を合わせるだけにして、2打目で入れるように集中しよう。

**16H PAR4 407Y**

6つの島で構成されたコース。それぞれの島に小山があるので、小山をさけて2打目が打てる場所をねらおう。左のキノコが2本はえた島の奥ギリギリがベストポジションだ。

**17H PAR5 484Y**

飛距離のでないキャラでも正面にまっすぐ打っていけば2オン可能なロングホール。ただし2打目を打つときに障害物にあたる可能性も高いぞ。右から回っていくのが安全だ。

**18H PAR4 380Y**

平らな場所が広い右側のフェアウエイを狙おう。200Y付近か280Yより先の平らな場所が狙いめだ。このグリーンもラインが読みづらいので、2パットで入れるつもりでいこう。

はみだしマリオゴルフ

テレサバレーをゲットするためには1300ポイント、マリオスターにいたっては2200ポイントも必要なのだ。頑張ってポイント稼がなきゃプレイできないぞ。

# マリオスター徹底攻略

マリオシリーズに登場するキャラを見事にレイアウトして仕上げたコースだ。とにかく見ているだけで楽しくなってくる。でも、コース攻略は非常に難しく、かなり狭い場所に正確にボールを落とせないと、ハイスコアは望めない。ハイレベルだけど、楽しいホールがいっぱいだ。実際のゴルフにもこんなコースがあったらいいよね。どこかのゴルフ場でこのコースをそのまま再現してくれないかなあ。

**1H PAR4 338Y**

ヨッシーの鼻のところにグリーンがある。260Y打てれば1オン可能だぞ。2打でいくなら200Y近辺のお腹のところしかない。どちらも落とし所が狭いので風に注意のこと。

**2H PAR4 414Y**

300Y打てれば一気にグリーンのあるテレサまで届くが、左にいる緑の大きなテレサが狙いめだ。テレサをはずしてディープラフに入れると、2オンはほぼ不可能だろう。

**3H PAR5 510Y**

1打めはハナチャンの一番後足の右220Y付近がベスト。飛距離のあるキャラならここから2オン可能。3打でいくなら体の真ん中のバンカーに囲まれた場所に2打めを落とせ。

**4H PAR3 194Y**

グリーンが小さく、打ち下ろしで、距離があるため、非常に難しいショートホール。バンカーに入る可能性が高いので、バンカーショットの練習をしておいた方がいいかもね。

**5H PAR4 410Y**

ドッスンの頭の真上の平らな場所が狙いめ。フェアウエイのまわりはディープラフが広がっており、絶対に入れないように注意しよう。入れるならまだバンカーの方がましだ。

**6H PAR3 149Y**

距離はないがかなりの打ち下ろしで、グリーンの奥行きがほとんどなく、奥に向かって下っている。グリーンの奥はすぐに池なので必ずピンの手前から攻めること。

**7H PAR5 500Y**

グリーンを含めてもほとんど平らな場所がなく、どこでも斜面からのショットになるので方向性に注意しよう。260Y打てれば奥のヘイホーまで届いて2オン可能だ。

**8H PAR4 346Y**

クッパなら1オン可能なミドルホール。普通ならパックンフラワーの茎の平らな場所が狙いめだが左右がとても狭いので注意しよう。ここもディープラフはノーチャンス。

**9H PAR4 416Y**

2打めの距離が残るが、バンカーに挟まれたクッパのお腹の部分にある210Y付近が比較的ましな狙いめ。グリーンも傾斜がきつくて難しいので、パーならじょうできだ。

**10H PAR4 400Y**

1打めはノコノコの甲羅の広い部分が狙いめだ。できるだけ平らな部分に落とそう。目玉の部分にあたるグリーンは小さくて難しい。追い風ならクッパで1オン可能だぞ。

**11H PAR5 515Y**

1打めはキラーが飛び出す大砲の穴のところが狙いめ。2打め以降も平らな所を狙って打っていこう。フェアウエイをはずしてもショット可能な岩場なので気楽にいこう。

**12H PAR3 172Y**

グリーンは奥に向かって下っているので、ピンの手前にうまく落とせればホールインワンの可能性もあるぞ。ピンの真横か真っ正面に付ければバーディーチャンスだ。

**13H PAR4 400Y**

安全にいくならクリボウの左足、普通にいくならお腹、勝負するなら250Y付近の右足の平らな所を狙おう。グリーンのうねりも激しいので、2オン2パットなら上々だ。

**14H PAR4 380Y**

手前から7つ目と8つ目の丸いフェアウエイは平らな場所が広いので、1打めはこのあたりを狙って打とう。センターがくぼんだグリーンはやや打ち上げになっているぞ。

**15H PAR4 419Y**

300Y以上打てれば一気に奥のゲッソーの平らな所まで飛ばせる。2打目にかなりの距離が残るが、安全にいくなら右の小さなゲッソーを狙って3打め勝負にかけよう。

**16H PAR3 195Y**

200Y近い飛距離、激しい打ち下ろし、小さいグリーンと非常に難しい。風がキツイとのせることすら困難になるはずだ。池に落ちなければよしとして、アプローチにかけよう。

**17H PAR5 520Y**

最初のボム兵の平らな所に1打めを落とそう。飛距離のでるキャラならここから2オン可能だが、左のボム兵を狙って3オンでいくのが安全。グリーンはど真ん中狙いで。

**18H PAR4 395Y**

ルイージとマリオが見事に描かれたコース。2打めに200Y程度の距離が残るが、ルイージの帽子のところに1打めを落とすしかない。3オンのパーなら良しとしよう。

**はみだしマリオゴルフ**
テレサバレーでは1位になると、なんと2000ポイントも獲得できるのだ。キノピオランドだと50ポイントだから、40倍難しいってことかな？

# ピーチキャッスル徹底攻略

今月はピーチキャッスルを紹介しよう。このコースは、先月紹介したルイージガーデンと同じパターコースだ。アルファベットのJからZまでの文字と?マークがレイアウトされているぞ。今回も全コース1パットを目指したんだけど、ホール2とホール3はどうしても1打では入らなかったのだ。だれかこのコースの攻略ルートを見つけた人がいたら教えてちょーだい。お願い!!

**ホール1**
まっすぐ打って2クッションでピンを狙う。目安はロングパットにして目盛りを5つ残し。まずは軽く腕ならしのホール。

**ホール2**
どうしても1パットルートが見つけられなかったホール。とりあえずこの方向に60m打つとあと25cm。くそー!

**ホール3**
このホールはどう打っても、グリーンだと距離的にピンまで届かない。2打めを打ちやすい場所に残すことにしよう。

**ホール4**
Mの右上の部分に当ててピンの方向に跳ね返そう。ただし強く打ち過ぎるとOBになってしまうので注意してね。

**ホール5**
画面写真のようにNの左側にあてて3クッションでピンを狙える。強さはロングパットにして目盛り3つ残しくらい。

**ホール6**
ミドルで目盛り2つ残しで画面のように打てば1クッションでカップイン。難しいけど水切りショットも楽しいよ。

**ホール7**
画面のようにPの左側に当てて3クッションでピンを狙うのが簡単だ。ロングで5つ目盛り残しで打つのが目安。

**ホール8**
2クッションでは1打でカップインしないので、3クッションさせてピン奥の斜面から転がすように狙うとOKだ。

**ホール9**
Rの右下の部分にこの角度で目盛り2つ残しで、打つとなぜか7クッションでカップに吸い込まれる。弱いとダメ。

**ホール10**
画面のようにSの右下に当てて4クッションで狙う。ロングにして目盛りを3つ半残しで打てばカップインだ。

**ホール11**
Tのタテの部分の左に当てて、そこから4クッションでピンを狙おう。目盛りは6つ半残しでぴったり。

**ホール12**
U字型のコース。コースなりに2クッションでカップインするぞ。ロングで目盛り4つ残しで打てばバッチリだ。

**ホール13**
画面の方向に合わせてここから5クッションで打つ。最後は斜面を転がす感じで。力加減が難しく、目盛り2つ半残しだ。

**ホール14**
なんと驚異の8クッションでのカップインを発見。最後はピンをオーバーさせて後ろから入れるのだ。目盛り1つ残し。

**ホール15**
何度も試して4クッションでやっとカップインできたのがこの方向。目盛りは7残し。力加減は非常に微妙だ。

**ホール16**
Yの字のタテの部分の右側に当てて3クッションでピンを狙う。目盛りは6つ半から6つ残しで打てば大丈夫だ。

**ホール17**
たまたまこの方向で60m打ったら、一気にピンのところまで飛び越えてカップインしたのだ。偶然とは恐ろしい。

**ホール18**
?の左斜め上に当てて、目盛り2つ残しくらいで打てば4クッションでピンに当たって入る。でも確率は約10分の1。

はみだしマリオゴルフ
64ドリーム責任編集の『マリオゴルフ64』の攻略本も発売されるぞ。8月上旬には書店に並んでいる予定なので、攻略につまったらそちらもどーぞ。

# いつでもどこでもマリオとゴルフ

全国の『マリオゴルフ』ファンのみなさんお待たせ!! ついに『マリオゴルフGB』の発売日が決定したのだ。『マリオゴルフGB』には、ゲームとしての面白さはもちろん、ゴルフの持つ面白さもタップリ詰まっているのだ。さあボールをかっとばせー!!

| タイトル | マリオゴルフGB |
|---|---|
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 8月10日 |
| 価格 | 3800円 |
| ジャンル | スポーツ |
| 備考 | ゲームボーイカラー専用 |
| | 64GBパック対応 |

## 操作方法はN64版とほとんど同じ。もちろん面白さも同じだよ。

### GB版で育てたキャラをN64版で遊ぼう

『マリオゴルフ64』と『マリオゴルフGB』がつながることは何度も説明したとおり。GBで強力なキャラを育てて、『マリオゴルフ64』に移してプレイすれば、勝てなかったライバルにも勝てるかもね。

GB版のキャラをN64版に移してみたぞ

### 通信ケーブルを使った2人対戦が楽しい!

GB版でのおすすめの1つが通信ケーブルを使った2人対戦。相手のプレイが自分のGBにそのまま表示されるので、まさしく対戦相手との白熱したマッチプレイが楽しめるのだ。あまり白熱し過ぎて、ケンカしないようにね。

相手の打ちかたを参考にして打てるのだ

### 最強のチャンピオンに勝利できるか!!

それぞれの所属クラブで最も強い人がクラブチャンピオン（クラチャン）だ。『マリオゴルフGB』では、四天王と呼ばれている4人のチャンピオンがみんなの挑戦を待ち受けているぞ。そしてクラチャンに勝利すると、次のプレイからそのクラチャンを自分で操作できるようになるのだ。

**パリッソ** ●マリオンクラブ所属
四天王メンバーに入ったばっかりの将来を嘱望されているルーキーだが、実力的にはまだまだ。エリートで野心家のパリっ子だ。

**ティニー** ●ステープクラブ所属
ハワイ島出身で、大柄・色黒筋肉質のワイルドな感じ。素朴でおおらかな性格だが、感情の起伏は激しい。パワーあふれるゴルフ。

**グレース** ●フォレストクラブ所属
小さいころからゴルフの英才教育を受けてきた実力派。ドイツの貴族出身で、気品があり、容姿端麗。女子ゴルフの女王って感じ。

**ジーン** ●リンクスクラブ所属
名実ともにキングと呼ぶにふさわしい実力あるゴルファー。無駄のないフォームと正確無比なショットが特徴だ。英国の出身。

はみだしマリオゴルフGB
ゴルフではピンまでの距離が遠い人から打つのが原則。特に風が強い時や、バッティングの際は、先に打った人の球の変化を参考にできるから、あとから打つ方が有利な事が多いのだ。

GAME BOY COLOR

すべての GAME BOY 共通

# チョロQと一緒に強くなれ!

走る!集める!対戦する!
これが育成レースゲーム!

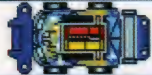
7月30日発売!
¥3,980

あのチョロQがついにゲームボーイに登場!

# チョロQ® キュー
## ハイパーカスタマブルGB

チョロQ キュー 20th ANNIVERSARY Since 1980

チョロQモータース
http://www.takaratoys.co.jp/CHOROQ/index.html

**改造パーツやアイテムがなんと2000種類以上!**

▶エンジン パンサーエンジン
タイヤ ラバータイヤ
ウイング ファーストウイング
バンパー ラバーバンパー

たくさんコレクションすれば改造は自由自在!通信ケーブルでつなげば欲しいパーツの交換もできるよ!

**進化する改造部品「バイオパーツ」!**

バイオエンジン
バイオエンジン
～ ライバ
おもさ 35
かそく 127
パワー 119

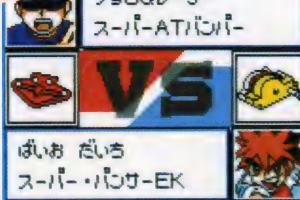
キミの走りがチョロQを強くする!
戦うほど能力がアップする驚異のパーツだ!

**手軽に遊べて不思議とハマる「シミュレース」!**

TURN 01

ビリヤード感覚でチョロQを操作しろ!
思わずアツくなる新システムのレースゲームだ!

**育てたチョロQで戦おう!白熱の通信対戦!**

くさレース
チョロQレーサー
スーパーATバンパー
VS
ばいお だいち
スーパー・パンサーEK

通信ケーブルで友だちと対戦もできるゾ!
さらに2P対戦でしかもらえないレアパーツが…?

**チョロQ64**

ハチャメチャ楽しいカーアクション!
自分だけのオリジナルコースも作れるよ!
4人同時対戦可能!

好評発売中!
¥6,800

—あそびは文化 タカラ 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16


●たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
※価格は希望小売価格です(税別)

スーパーゲームボーイ対応　通信ケーブル対応

TAKARA®

# 特製シール VOL.36

超かっちょいい!リアルなオウガキャラが大集合だ!

Ogre Battle 64
オウガバトル
Person of Lordly Caliber

カセットの上面に貼ってね

スター・ウォーズ
エピソード1レーサー

実況Jリーグ1999
パーフェクトストライカー2

LODE RUNNER 3-D

HYBRID HEAVEN

Rally'99

シャドウゲイト64

コントローラパックシールだよん

★★★ 暑中お見舞いシールだ! 友だちに送ろうぜ! ★★★

How do you spend in this summer?

1999 SUMMER

暑中お見舞い申し上げます

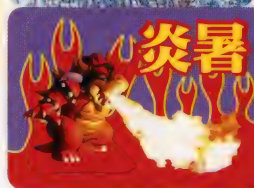
炎暑

納涼

1999 SUMMER

日本の夏 ロクヨンの夏

暑中お見舞い申し上げます

暑中お見舞い 申し上げます

1999 9 SEPTEMBER

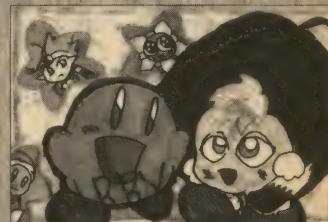
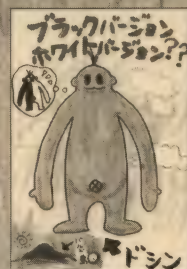
世間はもう夏休みっすか。いいですな～。相変わらず夏休みの学校のプールってやってんのかな。マッシーんとこの小学校の夏休みのプールは毎週金曜が検定でした。細線2本とか級によって帽子に線縫いつけるんだよね。懐かし。

## そして世間はエピソード1なのか？

"RokuDori" Entertainment Topics!!

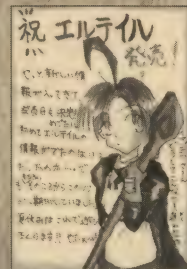
もう「スター・ウォーズエピソード1」は観ましたか？ その前に「ポケモン」映画観なきゃと思っている編集部マッシーです。そーいや最近映画館で映画観てないわ。つーか、ビデオを借りてませんな。じゃあ何してる？ と言われるとやっぱゲームをしてる今日この頃です。しかもこの年になってコーエーの歴史物にハマりはじめてしまいました。『三国志』が売れるわけがわかりました。それと来月発売される『FEトラキア』のサンプルロム。これがも～悪魔。やめられません。と前置きはさておき、今回も読者からのお便りいってみましょう。まずは、神奈川県のヘブライマウンテンさん。「64ドリームという名前は一発で決まったわけじゃないですよね。他にあった候補を教えてください」そうか～、もう64ドリームも3周年なんだよね。確かに最初からドリームには決まってませんでした。この会社、毎日コミュニケーションズの他の雑誌は～FANってつくものが多いので、それに準じて64FANとか64BOYとかがあったみたいです。その他、踊る64線とか64エモンとか64's roadとか64ヒカルとか1964とかあったかどうかは定かではないです。「ゲームボーイが携帯電話につながると聞きましたが、どういうことができますか」とは埼玉県のメルトシャワーさん。これに関してはまだ正式な内容は聞いてないのでなんともいえませんが、おそらく考えられるのは、まずe-mail端末。ポケットボードみたいにメールのやりとりをグラフィカルにできるんじゃないでしょうか？「Post pet」のキャラが任天堂キャラになったりね。後は年末発売予定の64DDもエンターネット（この名称どー思う?）に対応したりするんじゃないでしょうか？ゲームもダウンロードできるみたいなので、マジでゲームボーイと携帯持ってれば、他に何もいらなくなるかもね。世の中ネットワーク時代になっていくんだなぁ。つい最近まで黒電話だったのにね。

## FROM LETTERS

### イラストコーナー

⬅神奈川県／うめ吉さん。カービィ64版に期待だ

⬆山口県／美千代さん。64DD第1弾に決定

⬆福岡県／てつジンさん。うなされる～

⬆兵庫県／DIEさん。巻頭記事で登場だぞ

⬆宮城県／菅田美紀さん。やっぱKFCか…

⬆福井県／初空竜さん。クリアしましたか?

⬆富山県／年賀状Ωさん。出た猫型汎用兵器

**【あてさき】**

〒102-0074 東京都千代田区
九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

# ちづるのアナログチャット64 ~be myself~

## 今月の肖像画

大阪府／那深瀬梨加さん作。現在私は165cm・42kg。ナイスバディどころか、ただの痩せすぎ…。

## 今月のお酒 20才未満禁

紅乙女

←福岡産の胡麻焼酎。胡麻の香りが高いのに、さっぱりしていて美味。ぜひオンザロックでどうぞ

ちなみに私の向かいの席に座っている編集部マッシーは、かつてレッドカンパニーであの大作のシナリオに関わってました。

ベストマッチゲーム　サクラ大戦

## 第22回 ゲームタイトルのネーミング

**「僕は激怒しております。僕が心から激愛している『オウガバトル3』の名称が『オウガバトル64に』変わっているではありませんかっっ!! なんでまた!?」**
との声は神奈川県のオウガ狂飯田君（14才）。飯田君は「何でもかんでもタイトルに64をつけるのはセンス悪すぎだと思う」とかなりお怒りの様子。また茨城県の謎の男さんからも「なんでオウガは『オウガバトル64』などという意味不明な名前に変わったんでしょう」というお便りが届いている。
うん、確かに**『オウガバトル64』はセンス悪い。**いくらサブタイトルがあるとはいえ、最終名称が決まったことを知った時は、私も力が抜けたよ。発売元がクエストから任天堂に変わったことと関係があるのかどうか知らないけど「64で『オウガ』最新作が出るよ」ってアピールしたかったってことなのかね～。つーか、もう発売されちゃったから、**あきらめるしかない**んだけど…。ちなみに7月21日時点で発売中の64ソフト131本のうち「64」がタイトルについているのは36本で全体の3割弱。確かに多いね。
ところで私は編集部で64ソフトの名称や仕様変更等の一覧を管理する役目をしているので、新作ソフトのタイトルや名称変更を各担当編集者から告げられた場合に「なんじゃこのタイトルはっっ!!」と叫んでみたりすることが多い。『オウガ64』もそうだったし、古くは『ヨッシーストーリー』も。もともと『ヨッシーの絵本（仮）』だったのが『ヨッシーストーリー』に変更、正式名称に決定してしまった。**あの世界観は『絵本』のほうが絶対に良かった**と今でも思うけどね。最近では旧名『テュロック2（仮）』の『バイオレンスキラー』への変更。**「うわ、ベタベタなネーミング～」**と最初は思ったんだけど、タイトルロゴが届いたのを見ると意外といい感じで、別に悪くないと今は思ってるけど。
あと「意味不明」って点でいうと『ゲッターラブ!!』がそうだった。ハドソンから新作ソフトとして情報がFAXで来た時に**『ゲッターロボ』の間違いではないか**と、まずは月並みに思ったけど、問い合わせてみると、やっぱり『ゲッターラブ!!』。しかも「恋愛ボードゲーム」と内容を告げられ、いよいよ狐につままれたような気分だったなあ。まあすぐにサンプルロムが届いて、編集部みんなでハマっちゃったんだけどね。
ところで最近、某スポーツ新聞で『バイオレンスキラー』のCMに出演した羽賀研二さんの記事が出ていた際、**「プレイステーションのソフト」**などと書かれてあった…（ちゃんと取材しろよ～）。かつてのゲームの代名詞「ファミコン」が「プレステ」に移行しつつあるのは否めないからかも。だからと言って、**64DDがでたとたんに何でもかんでもタイトルに「DD」をつけるのも「センス悪すぎ」**と思うので、これもやめてほしいもんだと思う、64DD発売延期数年目（思いっきりイヤミ）の今日この頃。

## 教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

**Q 「ドルフィン」が発売されると「64ドリーム」は「ドルフィンドリーム」になるの?**
愛媛県／インプレス22号さん他多数

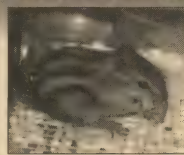
**そりゃないだろ。**

っつーか、N64がやっと盛り上がってきたところにいきなりDVD搭載の次世代機の発表。まあそれはいいとして、まだまだN64のお楽しみはこれからなので、64ドリームも「64大好きマガジン」として、このまま末永くN64を応援しつつ、続けるぞ。まあ、仮に本誌が次世代機の専門誌になるとしても、21世紀になってからの話だな。

## ちづる姐さんの恋愛相談コーナー

恋愛相談第1号は青森県のちょ～まりお64さん（15才）。**「僕は2才年上の女性（同じ学校で同じ部活）に恋してます。相手もゲーム好きでその話などでいろいろ話が合います。どうやって告白したらいいでしょう。あ～、あの人のことを思うと夜も眠れません」。**
私も年下の男の子に告白されたことがあります。その告られ方は、「年下の男ってどう思う？」という言い方。これならカンとして「私のことが好きなんだ」って分かるよね。それで両思いになれなくても、今までの関係（先輩と後輩）も保てるしね。まずはこの当たり障りのないセリフを言って、様子をみよう。相手も同じ気持ちなら、もっと親しくなれるはず。そしたらもう一押しだ！がんばってね。

## 今月のすいか

ちづるんちのシマリス。4才過ぎてもとっても元気。

「好物のスイカが食べたいんでちゅが、まだ高いと言って買ってくれまちぇん」。つーわけでチーズクラッカーを食ってます。

## おハガキ募集

コラムのテーマ、似顔絵、相談等々何でも大募集。官製ハガキ・封書・とじ込みハガキいずれもOKだ。

発先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

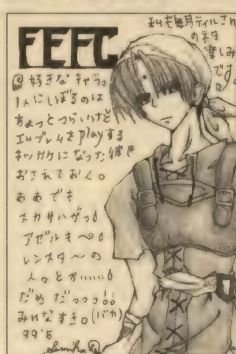
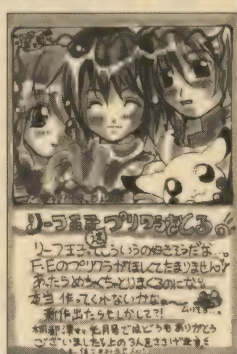
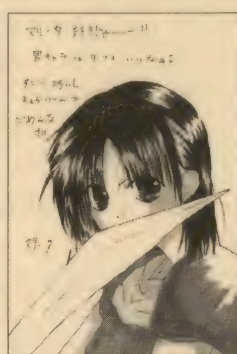
木版画／北河 忍

# Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

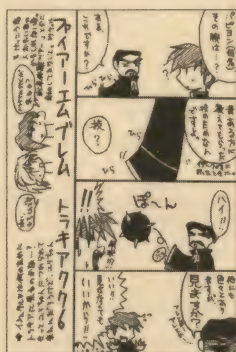
今回は「実況GIステイブル」の大会発表があるので、通常のFCはちょっとお休みです。また来月ね!!

## ファイアーエムブレム ●発売日決定!! そして感涙のサンプルロム到着!!

発売日大決定!! どれだけこんときを待ったことか。もー予約しました。したでしょ。男ならプリライト版を予約しようよ。その上で書き換えをしよう(いみな～し)。いやそれくらいやりたいね。で、来ました編集部にはサンプルロム。ほぼマスターというだけあって、あ～エムブレムしてました。でもやっぱむずかし～。すでにリセットの嵐。早くみんなと攻略について語り合いたい!!

⬆千葉県／純葉さん。確かに好きなキャラ1人は選べない

⬆愛知県／風間とうかさん。ピカも一緒に写ってますよ

⬆滋賀県／山口美沙都さん。マリータ最初にさらわれます…

⬆愛媛県／白鳥沢ゆんゆさん。編集者もカリン一押しかも

### トラキア776 予想大合戦

というわけで確かめましたサンプルロム。まだ規制があって5章まで、しかもヒント程度にしか紹介できないんだけど、わかったことを報告します。まずは「捕らえる」。このコマンドは重要です。ある程度敵をいためつけたらこのコマンドで敵を捕らえられるんだけど(ポケモンか?)、その上で「物交換」することによって敵のアイテム奪いまくり。しかも、ボスクラスを捕らえておくとストーリー的にもいいことがありそうだ。あとは民家を訪ねまくること。これも鉄則。それにしても今回は厳しいよ。ある条件で序盤から仲間になるサフィは絶対引き入れておくこと。リペアの魔法は必須になると思うぞ。それと外伝マップの存在。これは来月紹介していくことにしよう。

⬆静岡県／ティルさん。とーぜんソフトの予約はしたよね

⬆青森県／ゲーマー精神!さん。やっぱフィン様強いわ

⬆山口県／松村やゆよさん。兄弟アタックはあるかもね

⬆栃木県／空瀬魅さん。彼女はセルフィナという人妻でした

### 今月のこの人／セルフィナ

先月名前がまだ決まってないので田中真弓(仮)にしておいたら、今月で詳細判明。レンスターの騎士、ドリアスの一人娘でリーフにとっては家族同然の存在。しかもグレイドという騎士の奥さんでした。人妻ですよ、人妻。どこで登場するかはまだ秘密。まーこの弓が活躍してくれることになりそうですよ。楽しみですな。

⬅レンスターでリーフの知り合いとくれば、きっと仲間になってくれるんでしょうな。

# 実況GIステイブル ●第1回64ドリームダービー開幕!!

## 君の自慢の名馬たちが活躍したかな?

お待たせしました第1回64ドリームダービー結果発表です。といっても今月は予選組のレースのみ。来月優勝馬を発表しますのでお楽しみに。

**大会のルール** 大会は4歳馬限定（牡馬、牝馬問わず）によるレース。東京の芝、2400mでエントリーしたぞ。

### 予選1組

出走馬

| 馬名 | 馬主 | 馬名 | 馬主 |
|---|---|---|---|
| メガミターボ | 埼玉県／富沢威仁 | ヨシノブ | 神奈川県／ロック |
| コケオー号 | 愛知県／石原弘之 | フローレスサファイア | 神奈川県／藤澤貴史 |
| マスカレード | 広島県／杉原未来 | ルーク | 千葉県／横山みん |
| ダンデライオン | 静岡県／溝井将太 | ゲンコザドリーム | 東京都／ちーちゃん |
| シマリスコンコルド | 京都府／清水隆史 | フィン | 兵庫県／ラケシス |
| ロッキービュート | 東京都／松井オヤジ | ドリームダービー | 千葉県／ぱっく |
| ランバダ | 東京都／日暮泰弘 | ピカチュウ | 東京都／ぽけちん |
| トライセル | 東京都／杉山哲夫 | ドーナッツ | 東京都／あんず |

結果

| 順位 | 馬名 |
|---|---|
| 1位 | フィン |
| 2位 | ドーナッツ |
| 3位 | ダンデライオン |
| 4位 | シマリスコンコルド |
| 5位 | ヨシノブ |

各予選からは上位5頭を選出。結果的に逃げ馬のフィンが岡部騎乗で先行逃げ切りという結果になった。

### 予選2組

出走馬

| 馬名 | 馬主 | 馬名 | 馬主 |
|---|---|---|---|
| スコール | 広島県／杉原未来 | マイケルアンサー | 神奈川県／安藤岳志 |
| フローレスローズ | 神奈川県／藤澤貴史 | ロックザプラネット | 東京都／日暮泰弘 |
| シマリスハロウイン | 京都府／清水隆史 | セルフィ | 東京都／藤原光信 |
| アヒミラザック | 神奈川県／安藤岳志 | コロコロコミック | 東京都／のらえもん |
| カキクケコウシャク | 神奈川県／安藤岳志 | トーカイマサル | 東京都／杉原マサル |
| トニーパナザード | 神奈川県／安藤岳志 | ズゴック | 東京都／あんず |
| メルホール | 神奈川県／安藤岳志 | ライチュウ | 東京都／ぽけちん |
| タウンハイエスト | 神奈川県／安藤岳志 | ピーターラビット | 兵庫県／アホのシキマン |

結果

| 順位 | 馬名 |
|---|---|
| 1位 | ロックザプラネット |
| 2位 | スコール |
| 3位 | セルフィ |
| 4位 | コロコロコミック |
| 5位 | メルホール |

2着、3着の着順が冗談のようだが本当になってしまった。FF効果がこんなところにまで……。

### 予選3組

出走馬

| 馬名 | 馬主 | 馬名 | 馬主 |
|---|---|---|---|
| トーリューモン | 三重県／山本祐資 | トーストバター | 千葉県／きゅうくつ |
| トロイニール | 神奈川県／安藤岳志 | マックスビューティ | 大阪府／ナナ |
| ニジイロモダン | 神奈川県／安藤岳志 | ジュゼッツペロッカ | 大阪府／スパロボ命 |
| ニジイロヘイセイ | 神奈川県／安藤岳志 | クライボニー | 東京都／遠藤うきつ |
| ジェフマント | 神奈川県／安藤岳志 | フロムエー | 三重県／広末初子 |
| デンリュウ | 東京都／ぽけちん | モットホシイ | 広島県／岡まりお |
| ワーストボーイ | 京都府／スライディ | ティルテユ | 茨城県／トラキア |
| ニンジャキャプター | 東京都／もちおの弟子 | ヨーロピアン | 群馬県／東城登場 |

結果

| 順位 | 馬名 |
|---|---|
| 1位 | ヨーロピアン |
| 2位 | クライボニー |
| 3位 | マックスビューティ |
| 4位 | ジェフマント |
| 5位 | デンリュウ |

接戦になった予選3組。1着から3着まではハナ差、ハナ差の大激戦だった。この3頭は強いと思うぞ。

**今回の出走馬の傾向**

今回の応募馬は圧倒的に差し馬が多かった。みんな末足を爆発させたくてうずうずしているのだが、なぜかレース全体のペースが遅く、出遅れてしまう馬も多かった。予選1組だけは逃げ馬がそのまま勝つという展開だったが、果たして決勝はどうなるのか？

## 予選4組

出走馬

| 馬名 | 馬主 | 馬名 | 馬主 |
|---|---|---|---|
| ゴシックコネスト | 大阪府／モンモン | シンクースロープ | 大分県／佐藤龍一郎 |
| フローレスサイファ | 神奈川県／藤澤隆史 | トウザイトロフィー | 東京都／早川文人 |
| ダンサーズスクール | 愛知県／杉浦幸治 | ローソン | 佐賀県／内田篤志 |
| スピードマスター | 愛媛県／定岡誠 | パヴァー | 兵庫県／梅西亮兵 |
| ゴシックユニバース | 神奈川県／安藤岳志 | マイシンザン | 愛知県／マイシンザン |
| ドミンゴマルティネス | 神奈川県／安藤岳志 | ロックザビーター | 東京都／新藤パック |
| ドンシュルジー | 神奈川県／安藤岳志 | エスケープ | 神奈川県／しずお |
| アーバンライナー | 愛知県／浜田陽一 | ローラーザームービー | 静岡県／東海帝王 |

結果

1位 アーバンラーナー
2位 ローソン
3位 パヴァー
4位 エスケープ
5位 シンクースロープ

これはぶっちぎりの結果になりました。四位騎乗によるアーバンライナーが6馬身差で快勝しました。

## 予選5組

出走馬

| 馬名 | 馬主 | 馬名 | 馬主 |
|---|---|---|---|
| アトラスブルー | 広島県／陽海一馬 | ロデオドライブ | 東京都／はるはる |
| ゴシックシャンソン | 広島県／陽海一馬 | ブランドン | 東京都／ビバーズ |
| マキシムリクエスト | 愛知県／定岡誠 | ケリー | 東京都／ビバーズ |
| ゴシックニンジャ | 神奈川県／安藤岳志 | スーパーサパー | 東京都／どむお |
| トラックスラー | 神奈川県／安藤岳志 | ガングランデス | 千葉県／松井良治 |
| ムゲンクエスト | 神奈川県／安藤岳志 | キャノンボール | 神奈川県／東出ハウス |
| タウンメロディ | 広島県／杉原未来 | ドリームパンダ | 東京都／上野ぱんだ |
| マキスムスマイル | 神奈川県／藤澤貴史 | ドリームクライシス | 兵庫県／阪神優勝 |

結果

1位 ドリームパンダ
2位 スーパーサパー
3位 トラックスラー
4位 マキシムスマイル
5位 キャノンボール

これまた圧勝のドリームパンダ。名前とはうらはらに強烈な追い込みで4馬身差をつけて快勝した。

## 予選6組

出走馬

| 馬名 | 馬主 | 馬名 | 馬主 |
|---|---|---|---|
| スピードスター | 愛知県／定岡誠 | シラトリザワレイコ | 東京都／北海みちる |
| マイカフランクリン | 神奈川県／安藤岳志 | ロンロン | 宮城県／徳島醍醐 |
| マキシムランデブー | 神奈川県／安藤岳志 | エポナ | 大阪府／ゼルオ |
| イチバンイブ | 神奈川県／安藤岳志 | ドリームリンク | 京都府／ゼルダ大好き |
| トマホーク | 広島県／杉原未来 | シネマフラワー | 広島県／陽海一馬 |
| ブレイクサード | 神奈川県／藤澤貴史 | オーシャンナイツ | 広島県／陽海一馬 |
| ミュウツー | 東京都／ほけちん | カネイチガバナー | 東京都／馬なりくん |
| ジューンブライド | 東京都／64編集部 | オグリブライアン | 東京都／達夫 |

結果

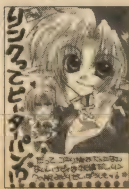
1位 ミュウツー
2位 オグリブライアン
3位 シラトリザワレイコ
4位 スピードスター
5位 ジューンブライド

ミュウツー、オグリブライアンの一騎討ちとなったこのレース。最後は自力で勝るミュウツーの勝利に。

**来月いよいよ決戦!!優勝者には、あの名馬の生写真をど～んとプレゼントするぞ!!**

すんません今月はこれだけです。でも新タイトル『外伝』も発表になったし。まだまだこれからだぜ。

←緑川なつめさん

←花藤チャクラさん

←はるさめまななさん

### ヌル軍部&おハガキは

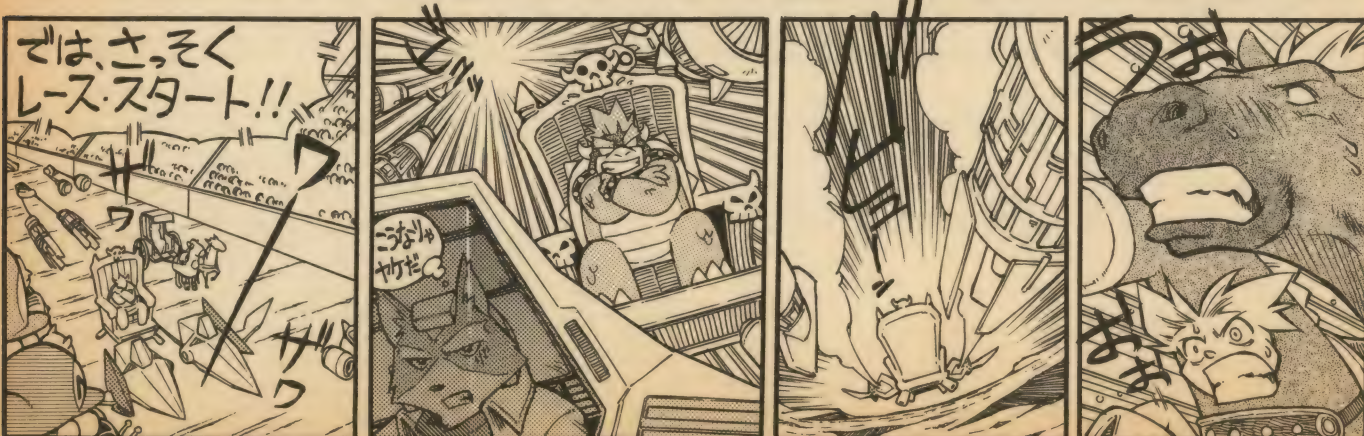
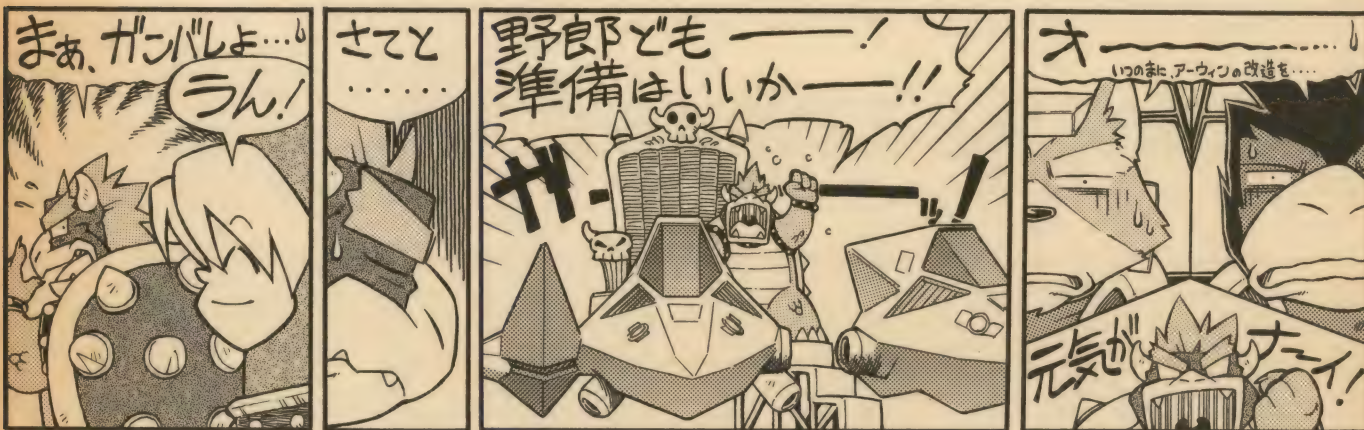
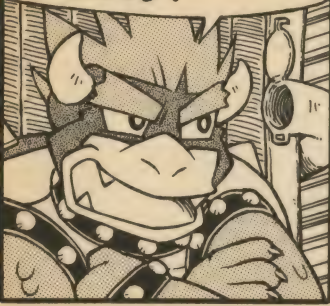
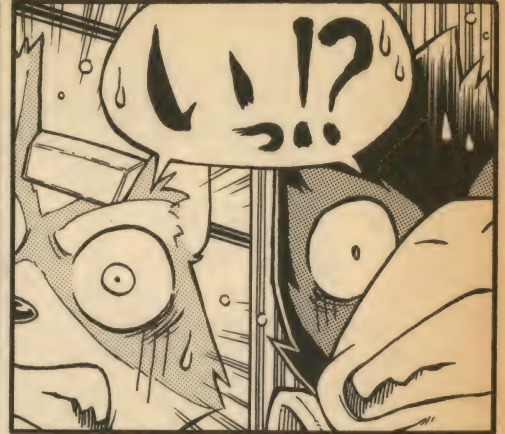
ヌル軍部ってこんだけじゃんスペース。つーわけで相変わらずポータル三国志にハマるヌル軍部へのお葉書やFCへのお葉書はコチラ

宛先

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ゲームソフトファンクラブ2」係

DREAM DRUNKER
by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE

TIE FIGHTER

今月は『スター・ウォーズ エピソード1 レーサー』です。

TIE BOMER

ここで、ポッドレースとかいう
レースをやってるのか——って

おい、リンク……
何だ、そのカッコ…

まさか
……

うん、僕も
出場するの！
エポナ2号
やっぱり

まぁ、ガンバレよ……
うん！

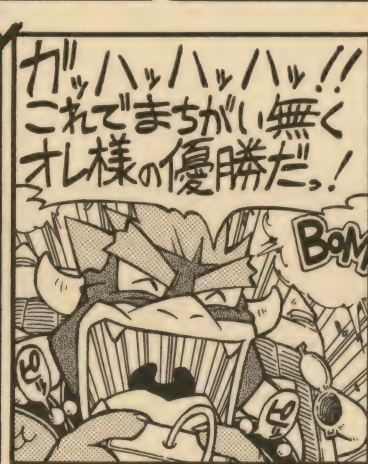
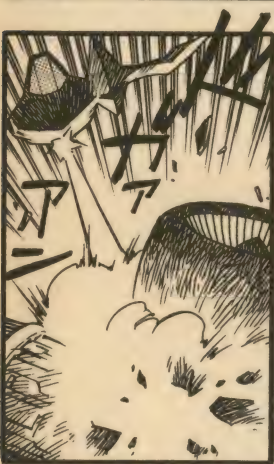
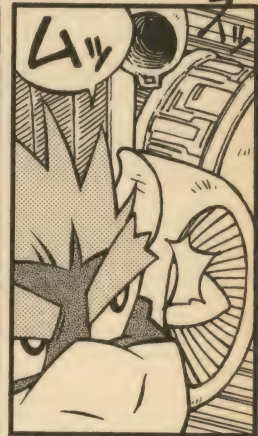
さてと
……

野郎ども——！
準備はいいか——!!
ヤー———ッ！

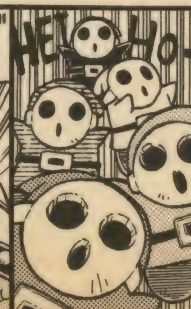
オー——……
いつのまに、アーウィンの改造を……
元気がナーイ！

では、さっそく
レース・スタート!!
ザワ
ワー
ザワ

こうなりゃ
ヤケだ

注、エポナとリンク

今月のオチがわからない人は『ゼルダの伝説―時のオカリナ』でマラソンマンに挑戦してみて下さい。クッパの気持ちが分かると思います。それと毎月たくさんのお手紙＆イラストありがとうございます（by 中植）

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『DDD』係

●来月は夏休みSPということでひと味違う「DD」をお届けします。なお中植せんせ〜へのファンレターは「DDD FL」係でお願いしますね

## 祝!!読者アンケートつまらなかった記事3位記念でアンタップ

最近考えることがつまらない、宿題のレポートタイトルがイマイチ。そんな時には頭に「エディマーフィの」とつけてみよう。それだけで、何となく微笑してしまう。そして想像してしまう。

# SLGにリアリティはあるか?

今や恋愛もSLGなこの世の中。人はそこに何を求めるのか、何にリアルを求めるのか? 今回もリサーチしてみました。

RESEARCH

### リアリティよりレアリティでハーブティ

東京都の会社員、紅さん（仮名）はこう言う。「SLGは数値の増減を楽しみとするものです。そこに現実はありません」。紅さんは自他共に認める三国志マニアで登場人物が何年にどこで現れるかを暗記している。だが、そのソース源となったのはコーエーの『三国志』シリーズであったと語る。「確かにあのゲームで歴史を学びました。武将が出てくるとうれしいし、彼らの魅力を存分に引き立たせてくれる良いゲームです。でも結局の所、ボクは彼らの忠誠度の数値の増減や内政によって変動する数値の変動に楽しみを見いだしてしまったのです。そこに武将はいるけれども、彼らは数値で僕に忠誠を誓っているだけにすぎないのです」。それは現実さがないということに受け取れるが、果たして現実さとは何なんだろうか? ゲームに現実さはみじんもない。それはゲームなのだから、でも疑似体験として、仮の世界観を味わっている。それはゲームだけではない、小説も然り、映画も然りだ。だが、ユーザーは一時的に味わえる仮想現実を一時的ではなく、いつまでもその脳に思い出として、もしくは記憶として留めておける。毎日ゲームをしているユーザーなら、そのゲームの中の世界こそ現実と思っても不思議ではないだろう。一体現実はどこに境界線を引けばいいのだろうか。紅さんは語る「現実をどこで引くかと言われると、難しいです。それこそ世界をシミュレートしている人物でなければ無理なんじゃないでしょうか」。世界をシミュレートできるのは、それは神だけなのだろうか?

### リアルな箱庭のお庭番でいいじゃん

同じく東京都の渥美さんは、SLGフリークで、常に自分の人生もシミュレートしながら生きている男前だ。渥美さん曰く、「SLGは頭脳戦じゃないですか。で、自分の考えだけを練るんじゃなくって、相手、そうコンピュータだったり、友達だったりの考えも読まなくてはならないわけですよ。それって通常ではあんまりないでしょ。相手の考えを読むのって。結局その相手の考え方も研究して自分の頭脳をフルに活用しなきゃいけないってのは本当に大変な作業なわけですよ。でもそれがとっても楽しい。これは将棋や囲碁でも言えることだけど、SLGってのは現実なんだけど、現実に暮らしている我々の頭脳の中身まで考えるっていう非現実的なことだと思うんですよね。それでいいと思うんですよ」。なるほど、日常において相手の考えることをそんなに深く読んで生活はしていない。上司の顔色や恋人の機嫌を取ることも大変だが、同じゲームの上での相手の思考を読みとることはかなり大変な作業には違いない。渥美さんのようにSLGを脳のパズルともいうべき方法で楽しんでいる人は少なくないと思う。自然に頭を働かせなくてはいけないのだからね。だが、相手の頭の中身を完全に読みとることは出来ない。それこそが非現実的なエスパーの世界になってしまう。そのへんの曖昧さや読み違えが人間的であり、現実的とも言えよう。人は決して神にはなれない。でもゲームならそれは可能だ。街を作ったり、国を治めたり、それはあなたの自由だ。もし真の神になれたら、本当に楽しいといえるのだろうか?

## 結論 CONCLUSION

難しいといえば難しいが簡単と言えば簡単な結末。ゲームは現実でないけれど、現実の中にある非現実である。いずれはゲームを卒業する時がくるかもしれないが、それはその非現実を捨てることなのだろうか? 否、昔読んだ、おとぎ話を今でも覚えているように、その非現実は現実の私たちの中にいつまでも残っていくのではないだろうか? リアルは確実にリアルではない。

**求める現実がないといって非現実に逃げるのは自己の否定だ**

【あて先】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ヌルゲーリサーチ200X」係

シミュレーションRPG
W攻略
P.60～
オウガバトル64
P.68～
ファイアーエムブレム
9
64DREAM
SPECIAL
SEP.1999

| タイトル | オウガバトル 64 Person of Lordly Caliber |
| --- | --- |
| 発売元 | 任天堂(開発元:クエスト) |
| 発売日 | 7月14日より発売中 |
| 価格 | 7800円 |
| 容量 | 320M |
| ジャンル | シミュレーション RPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | バックアップカートリッジ |

Person of Lordly Caliber

# 第1章終了までのマップ攻略

士官学校を卒業し、南部軍に配属されたマグナス。自由を手にしようと立ち上がった南部辺境の人々と、それを押さえつけようとする中央政府の思惑に挟まれて苦悩する。第1章では、幼なじみのユミル王子との再会や、ゼノビアの勇者デスティンとの出会いを経て、革命に参加するまでの経緯、いわば序章が語られる。その間、マグナス率いる蒼天騎士団(プレイヤー軍)の拡充も必要だろう。今回は、第1章終了までのマップ攻略と、戦略的攻略を行っていくぞ。

前号で5話までを攻略。今回はその続き

## 知っておきたい戦闘テク! 合成魔法&同時攻撃

まずは、戦闘の重要テクニックを紹介しよう。ソルジャーが同じ列に複数配置されていると、戦闘時に一定の確率で同時攻撃を仕掛けることがある。これは、単独の攻撃より攻撃力がアップする。また、魔法を使うキャラも複数で同時攻撃を行うことがあり、これを「合成魔法」と呼ぶ。合成魔法は、複数の魔法を合成させることで魔法のレベルが上がったり、特殊な魔法が発生する。同時攻撃も合成魔法も、いくつかの条件はあるが、フォーメーションを工夫するだけで行使できる。

攻撃の弱いソルジャーも同時攻撃で…

魔法使いの合成魔法の攻撃力は高い

### 同時攻撃

ソルジャーの同時攻撃は、ユニットに複数のソルジャーが同列に配置されている時に起こる。発生確率は、ユニットリーダーの指揮経験値次第。指揮経験値とは、ステータスに表示されない隠しパラメータで、ソルジャーを指揮した経験を表す。戦闘に勝利すると、ソルジャーの人数分だけ経験値が加算されていくのだ。ソルジャーを率いて戦闘に多く勝利したリーダーのユニットは、同時攻撃の確率が高いのだ。

単体の攻撃よりも高いダメ[illegible]

### 合成魔法

複数の魔法を使うキャラクターが同列に配置され、そのターゲットが同じである場合に起こる合成魔法。発生確率は、ユニット内の結束力を表す隠しパラメータ、ユニット経験値の高さによる。これは、同じメンバーで戦闘に参加すると上がり、メンバーを変更すると下がる。また、ユニットを解散するとリセットされてしまう。

#### 合成魔法発生の魔法条件

1. 魔法が同質であること(攻撃魔法同士、補助魔法同士、回復魔法同士)
2. 竜言語魔法、召喚魔法、複数属性の魔法ではないこと
3. 相反しない魔法の組み合わせであること
4. 補助魔法は、相反しない異属性の魔法の組み合わせであること(同属性だけでは合成しない)

**相反する組み合わせ**

「風と大地」「炎と水」「大地と暗黒」「水と暗黒」「神聖とそれ以外の属性」

# 戦略に合わせたユニット編成をしよう

←編成画面でユニット編成を考えよう

キャラクターにはそれぞれ特性がある。攻撃力に優れたもの、防御力が高いもの、回復できるキャラ、魔法を行使するキャラ…。彼らの特性を存分に引き出せるユニット編成やフォーメーションが、勝利のカギとなる。そこで、下にその1例を挙げてみたので参考にして欲しい。各ミッションごとのユニットの進軍ルートを考慮に入れて、有効な作戦を立てよう。いくら強力なキャラがいても、ユニットとして上手く機能するかどうかはプレイヤー次第なのだ。

←時には、探索で新キャラを探しにいこう

## 突撃戦闘型

進軍の前線に立って、敵陣に切り込んでいく部隊。攻撃力重視で、敵を後退させることを目的として結成する。1ユニットだけで切り込む場合は、回復系のクレリックなどを組み込んでおこう。回復キャラがいない場合は、キュアリーフなどを多めに装備させておくとよい。前衛には防御力の高いキャラを配置して、ダメージを極力抑えるようにしたい。

↑ファランクスをリーダーにすると、なおいいだろう

↑前衛で3回攻撃するヘルハウンド。攻撃力がかなり高い

## 都市防衛型

自軍の拠点に対して攻撃をしてくる敵を撃退するためのユニット。戦闘に負けて強制的に後退させられないような部隊で、かつ体力的にも不安のないユニットを作りたい。部隊が全滅しなければ、何度でも復活するスケルトンやゴースト、防御力が高く、体力、攻撃力もあるゴーレムのユニット。ともに、突撃部隊としても汎用性がある。

↑何度死んでも蘇るスケルトンは強力。ゴーストは敵を眠らせる

↑ゴーレムは前衛で3回攻撃する。防御力もかなり高い

## 新兵追撃型

新たな戦士を育てるための部隊。突撃型のユニットなどがけちらした、ヘロヘロの敵軍に追い討ちをかける。とにかく敵を全滅させて、ユニットキャラのレベルアップをはかる。ソルジャーをファイターやアマゾネスに昇格させるため、またファイターやアマゾネスを上位クラスにチェンジさせる目的のユニットである。「遊撃」させるとよいだろう。

↑ソルジャーの昇格後の性別はリーダーと同じ

↑上位クラスへのチェンジを目指す、基本クラスのユニット

## 迂回急襲型

敵の後方へ回り込み、拠点を急襲したり、敵ユニットを挟撃したりするための機動力重視ユニット。飛行タイプのユニットを結成して、河を越え、山を越えてすばやく迂回する。ホークマンやグリフォンは空を飛べるため、彼らを利用すれば一気に敵の背後を取ることができる。敵を上手く包囲してやれば、敵を全滅に追い込むことができるだろう。

↑ホークマンは攻撃力も高いが、ユニットリーダーにはなれない

↑後列なら特殊魔法を行使するグリフォン

Ogre Battle 64 Person of Lordly Caliber

ヴォルムス採掘場

# 第6話：革命軍

## ～指導者フレデリックを捕らえよ～

南部軍将軍ゴデスラスの命令で、ヴォルムス採掘場の革命軍に急襲をかけるマグナス達。が、それと同時に各地で革命軍が蜂起し、南部地域のほぼ半分が革命軍の手に落ちた。そして、敵本拠地で革命軍の指導者フレデリックと出会うことになる…。

**勝利条件**

敵本拠地ピュラン砦の解放

**敗北条件**

自軍本拠地デセの制圧
主人公マグナスの死亡

## 南方の敵に注意せよ！

ヴォルムス、イシロにはそれぞれ2ユニットの敵援軍が登場する。まずはセナルを解放し、北には向かわず、まず南に進軍するのがよいだろう。南北に軍を分けるのは得策ではない。また速度の早い敵の動きにも注意したい。マップクリア後のイベントでは、選択があるが、第1話の選択と合わせてストーリーに影響を及ぼす…。

## BOSS 軍卿のヴァルナ (Lv.8 ファランクス)

防御力に優れたファランクスが前衛を守り、後衛からはアーチャーが弓で攻撃してくる。全キャラクターを倒したいなら、間接攻撃のできるキャラで、まず後列のアーチャーをねらおう。

●クリアアイテム　アイスシャベリン

### 敵ユニット

| 配置 | ユニットリーダー(LV.) | ユニットキャラ(LV.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | ウィッチ(8) | バーサーカー(6)ブラックドラゴン(6) | プレートメイル |
| B | ドラゴンテイマー(8) | プラチナドラゴン(7) | ラージシールド |
| C | クレリック(7) | ゴーレム(5)×2 | クイックゲート |
| D | ウィザード(7) | アマゾネス(5)×2 サンダードラゴン(5) | クロスアーマー |
| E | ウィザード(7) | バーサーカー(6) ウィザード(6)×2 | ジンハット |
| F | レイヴン(7) | ホークマン(6)×3 | バスターソード |
| G | ヴァルキリー(7) | ヴァルキリー(6) プラチナドラゴン(6) | とんがり帽子 |
| H | ドールマスター(8) | ブラックドラゴン(6) | アミュレット |
| I | フェンサー(8) | ホークマン(6)×3 | キュアシード |
| J | ナイト(7) | ファイター(5)×3 ホークマン(6) | スレンダースピア |
| K | アーチャー(8) | レッドドラゴン(5) ワイアーム(5) | アイアンヘルム |

### 埋もれた財宝

| | |
|---|---|
| 1 | キュアリーフ |
| 2 | プレートメイル |
| 3 | クイックゲート |
| 4 | バックラー |
| 5 | ハードレザー |
| 6 | ライトメイス |
| 7 | キュアリーフ |

### 野生キャラクター

| | |
|---|---|
| 街道 | ホークマン |
| 草原 | グレムリン |
| 森林 | スケルトン |
| | ゴースト |
| 岩場 | ワイアーム |

### SHOP：デセ

| | |
|---|---|
| ショートソード | 20 |
| アイアンクロー | 170 |
| ラウンドシールド | 20 |
| ニンジャガーブ | 50 |
| チェインメイル | 120 |
| ぼろぼろの服 | 10 |
| アイアンヘルム | 30 |
| ハチガネ | 40 |

### SHOP：ゼイラの町

| | |
|---|---|
| ハルトハンマー | 110 |
| レザーウィップ | 60 |
| ショートボウ | 30 |
| レザーアーマー | 60 |
| ぼろぼろの服 | 10 |
| バンダナ | 20 |



マップ凡例：=敵ユニット =ショップ =魔女の館 =埋もれた財宝

Ogre Battle 64 Person of Lordly Caliber

グンター山麓

# 第7話：旅立ち

## ～革命軍としての蒼天騎士団～

中央騎士レイドの命に背き、指導者フレデリックを殺さずに助け出してしまったマグナスは、自らが追われる立場となってしまった。そして、仲間と共に革命軍への参加を決意する。マグナス率いる蒼天騎士団は革命軍として、初めての任務に就くこととなる。

**勝利条件**

敵本拠地グンター採掘場の解放

**敗北条件**

自軍本拠地タルクワの制圧
主人公マグナスの死亡

## 2方面からの挟撃作戦

東と西の2方面に進軍し、最終的に敵本拠地を挟撃するのが良策。ただし、キンシア・グンター間には多くの伏兵がいるので、上手くおびき寄せながら攻略しよう。グンターを攻略する前に、ケーズでカトレーダを仲間に加えると、ミッションクリア後に、父のアズナベルも仲間になる。

**カトレーダ**

アズナベルの娘で、父を尊敬する純粋な少女。クレリックとして活躍

**アズナベル**

「猛将」の異名をとる中央軍戦士。階級制度に反対し捕らえられていた

**BOSS** 獄長マキシ (Lv.9 バーサーカー)

バーサーカーとウィザードという攻撃力の高いユニット。バーサーカー2体が中衛配置なので1度しか攻撃してこないのが救いだが、弱いキャラが集中攻撃を浴びるとすぐに死んでしまうので十分注意しよう。

●クリアアイテム フレイムフレイル

**埋もれた財宝**

| | |
|---|---|
| 1 | パワーフルーツ |
| 2 | キュアリーフ |
| 3 | 魔導士の服 |
| 4 | キュアリーフ |
| 5 | パワーフルーツ |
| 6 | シプレの杖 |
| 7 | マリオネット |

**野生キャラクター**

| | |
|---|---|
| 草原 | ドラゴンパピー |
| 荒地 | グリフォン |
| 湿地 | ブルードラゴン |
| 岩場 | ゴーレム |

**SHOP：タルクワ**

| | |
|---|---|
| ショートソード | 20 |
| バルダーソード | 150 |
| ショートボウ | 30 |
| グレートボウ | 90 |
| ラウンドシールド | 20 |
| レザーアーマー | 60 |
| ハードレザー | 150 |
| チェインメイル | 120 |
| アイアンヘルム | 30 |
| レザーハット | 40 |
| バンダナ | 20 |

**敵ユニット**

| 配置 | ユニットリーダー(LV.) | ユニットキャラ(LV.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | ソーサレス(8) | ヴァルキリー(7)×3 | 魔導士の服 |
| B | バーサーカー(8) | ホークマン(7)×2 フェアリー(7) | パワーフルーツ |
| C | ファランクス(10) | ソルジャー(7)×3 | シプレの杖 |
| D | ナイト(10) | ナイト(7) ウィザード(7)×2 | キュアシード |
| E | ヴァルキリー(9) | ヴァルキリー(7)×3 | キュアシード |
| F | ビーストテイマー(8) | グレムリン(7)×2 ヘルハウンド(7) | パワーフルーツ |
| G | ビーストテイマー(8) | レッドドラゴン(6) ワイアーム(6) | 属性魔導書 |
| H | ビーストテイマー(8) | ゴーレム(7)×2 | キュアリーフ |
| I | ビーストテイマー(8) | ヘルハウンド(7) ヘルハウンド(6) | マリオネット |

マップ凡例：●＝敵ユニット ■＝ショップ ✚＝魔女の館 ●＝埋もれた財宝

Ogre Battle 64 Person of Lordly Caliber

中央路ダーダネルス

# 第8話：冥い波動

## ～伝説のオウガ現る～

中央からの援軍を絶つためにダーダネルスへやってきたマグナスは、敵に備えて進軍した。が、魔界の住人を従えた南部軍の手により、すでに中央の援軍は全滅していたのだった。魔界の住人とは、はたして伝説に登場する「オウガ」なのだろうか…。

**勝利条件**

敵本拠地マケステーヌ砦の解放

**敗北条件**

自軍本拠地ロメラの町の制圧
主人公マグナスの死亡

## ダーダネルスに要注意！

広いマップなので、自軍のユニットを分散させる必要がある。重点はダーダネルス砦。体力を大幅に削ってくるパンプキンヘッドを擁するユニットが待ちかまえているので、簡単には落ちない。最低でも2ユニットは向かわせたい。最終的には、メルコイで全軍が合流するように進軍していけばいいだろう。そこでキャラの回復を計り、全軍を上げてビュラン砦へ向かおう。また、序盤の、マディグラト付近には、ゴブリンを従えた援軍がいるので注意しよう。

## BOSS 流連騎士アリオーシュ (Lv.10 ナイト)

ユニットには、ファランクス（Lv.8）2体とオウガ（Lv.20）がいる。ボスを速攻で倒したければ、間接攻撃ユニットで「指揮官を狙え」にしておけばよい。が、レベルアップのためにも、オウガはぜひとも倒したいところだ。大勢のユニットで一気にビュラン砦へ向かえば倒すこともできるだろう。

●クリアアイテム スムマーヌス

## SHOP：ロメラの町

| 品名 | 価格 | 品名 | 価格 |
|---|---|---|---|
| スレンダースピア | 150 | ブレストプレート | 180 |
| ラウンドシールド | 20 | プレートメイル | 210 |
| ラージシールド | 180 | 羽飾り | 60 |

## 埋もれた財宝

| No. | 財宝 |
|---|---|
| 1 | アイアンクロー |
| 2 | ジンハット |
| 3 | キュアシード |
| 4 | ロザリオ |
| 5 | キュアリーフ |
| 6 | 再生の祭壇 |
| 7 | クロスアーマー |
| 8 | キュアシード |
| 9 | バスターソード |

## 野生キャラクター

| 地形 | キャラクター |
|---|---|
| 街道 | ホークマン |
| 荒地 | ドラゴンパピー |
| | サンダードラゴン |
| 森林 | スケルトン |
| | ゴースト |

## 敵ユニット

| 配置 | ユニットリーダー(LV.) | ユニットキャラ(LV.) | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | ナイト(9) | ウィザード(9) ファイター(8)×2 | プレートメイル |
| B | ウィザード(8) | ゴブリン(10) オウガ(11) | キュアリーフ |
| C | ドールマスター(11) | ドールマスター(8) ブルードラゴン(9) | クロスアーマー |
| D | ソーサレス(9) | プラチナドラゴン(8) フェアリー(10) | パワーフルーツ |
| E | ドールマスター(10) | ブラックドラゴン(8) | バスターソード |
| F | ウィッチ(8) | パンプキンヘッド(8)×2 ナイト(7) | パワーフルーツ |
| G | ソーサレス(10) | レッドドラゴン(7) ブルードラゴン(7) | キュアシード |
| H | ナイト(9) | ファイター(8)×3 ホークマン(8) | ―― |
| I | ビーストテイマー(9) | ヘルハウンド(8) ゴブリン(10)×2 | 再生の祭壇 |
| J | バーサーカー(8) | ゴブリン(10) ゴブリン(9)×2 | ジンハット |
| K | ドールマスター(9) | ゴーレム(8) オウガ(11) | 再生の祭壇 |

 マップ凡例：=敵ユニット =ショップ =魔女の館 =埋もれた財宝

Ogre Battle 64 Person of Lordly Caliber

アルバ地域

# 第9話：南部独立

## ～魔道に落ちた南部将軍～

パラティヌス王国中央軍はローディス教国の制裁を恐れ、魔界の住人を率いた南部軍を切り捨てた。孤立した南部軍に対し、南部解放を続ける革命軍。最後に残されたアルバ地域解放のため進軍する蒼天騎士団は、冥い波動をまとうゴデスラス将軍と対峙する。

**勝利条件**

敵本拠地アッカの解放

**敗北条件**

自軍本拠地アラーダの町の制圧
主人公マグナスの死亡

## エデッパの正面戦は避けよ！

南部城アッカを攻めるためには、まずエデッパを取る必要がある。が、ポエンデからエデッパに向けて直進すると、敵ユニットはアッカへ逃げてしまう。もし敵軍全滅を目指すのなら、エデッパを攻める前に、ナロークとワーツァを取ろう。そして、そこからエデッパを挟み撃ちに攻めるのがよいだろう。その時エデッパ南方にオトリ部隊を置いて、エデッパの敵をおびき寄せるとなおよい。つまりエデッパを攻める３つのルートの内、中央部隊はオトリにするのだ。

虚栄心と出世願望が強い南部将軍。ついには魔界へと足を踏み入れる…

ゴデスラス

## BOSS 南部将軍ゴデスラス（Lv.8 バニティ）

ゴデスラスはバニティという特殊なクラスで、後衛からインフェストという特殊魔法を行使してくる。インフェストは眠り効果を持つ「風＋暗黒」の魔法だが、攻撃力は大したことはない。

●クリアアイテム　エストック

### 敵ユニット

| 配置 | ユニットリーダー（LV.） | ユニットキャラ（LV.） | トレジャー |
|---|---|---|---|
| A | ウィッチ(9) | パンプキンヘッド(8)×2　ファイター(10) | クイックゲート |
| B | クレリック(9) | ゴーレム(7)×2 | ―― |
| C | ナイト(9) | ナイト(8)　クレリック(8)×2 | クイックゲート |
| D | ファランクス(9) | ホークマン(8)　グレムリン(9)×2 | アイアンクロー |
| E | ファランクス(11) | ソルジャー(8)×3 | パワーフルーツ |
| F | ドールマスター(9) | ウィッチ(8)×3 | ハチガネ |
| G | ソーサレス(9) | ソーサレス(8)　ウィザード(8)×2 | ロザリオ |
| H | アーチャー(9) | バーサーカー(8)　ナイト(8) | キュアシード |
| I | ウィザード(9) | スケルトン(8)　ゴースト(8) | ニンジャガーブ |

### SHOP：ジオヘルの村

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| ショートボウ | 30 |
| シブレの杖 | 20 |
| マリオネット | 120 |
| レザーアーマー | 60 |
| 魔導士の服 | 80 |
| バンダナ | 20 |
| とんがり帽子 | 100 |
| 大地の魔導書 | 200 |
| 水の魔導書 | 200 |

### SHOP：ワーツァ

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| ショートソード | 20 |
| バルダーソード | 150 |
| グレートボウ | 90 |
| シブレの杖 | 20 |
| ラウンドシールド | 20 |
| ハードレザー | 150 |
| チェインメイル | 120 |
| アイアンヘルム | 30 |
| 風の魔導書 | 200 |
| 炎の魔導書 | 200 |
| アニヒレーション | ※ |

※販売価格は（30000+プレイ開始からの日数経過×20）Gothです。

### 埋もれた財宝

| 番号 | 財宝 |
|---|---|
| 1 | ロザリオ |
| 2 | ハチガネ |
| 3 | パワーフルーツ |
| 4 | アイアンクロー |
| 5 | ニンジャガーブ |
| 6 | 属性魔導書 |
| 7 | キュアシード |

### 野生キャラクター

| 地形 | キャラクター |
|---|---|
| 荒地 | ヘルハウンド |
| 森林 | アースドラゴン |
| 岩場 | ドラゴンハピー |

マップ凡例：●＝敵ユニット　SHOP＝ショップ　✚＝魔女の館　●＝埋もれた財宝

# 亜人間・魔獣・人形・ドラゴンの進化系譜

欲しいキャラの生息している地域を探索していこう

先月号で紹介した人間クラス以外にも４つのクラスがある。彼らは特有の能力を持ち、独自の進化を遂げる。最初から自軍に編入されているキャラ以外に、彼らを仲間に入れるには、野生に生息しているのを説得するしかない。飛行タイプのホークマンやワイバーン、防御力・攻撃力の高いゴーレムやドラゴンなどは、ぜひとも自軍に加えたい。ワールドマップの攻略済み地域に行き、メニューから「地域の探索」を選び、野生キャラに出会うまで根気よく探そう。出会ったら「説得」を試みるのだ。出現する野生キャラは、地域によって違うので、攻略ページに書いてある表を参考にしよう。

編成したいユニットをあらかじめ考えておくといいだろう

## 亜人間クラス

パンプキンヘッド

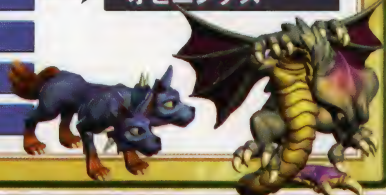
人間に近い姿をしたＳサイズの種族。ホークマン以外は単一のクラスしかなく、クラスチェンジはしない。空を飛ぶことができる有翼人、ホークマンは、アラインメントがロウに近ければバルタンに、カオスに近ければレイブンにクラスチェンジする。

| クラス | クラスチェンジ後 |
|---|---|
| ホークマン | → バルタン |
| | → レイブン |
| パンプキンヘッド | |
| グレムリン | |
| フェアリー | |

## 魔獣クラス

コカトリス

大型なＬサイズの幻獣系キャラクター。亜人間と同様に、種族によって分類され、成長で上位クラスに変容するものもある。魔獣使いと同じユニットに編入すれば、能力が上昇する。Ｌ型ユニットは、装備品を持つことができない替わりに、アイテムを多めに所持できる。

| クラス | クラスチェンジ後 |
|---|---|
| ヘルハウンド | → ケルベロス |
| ワイアーム | → ワイバーン |
| グリフォン | → オピニンクス |
| コカトリス | |
| スフィンクス | |
| ジャイアント | |

## ドラゴンクラス

ブラックドラゴン

ドラゴンの子供、ドラゴンパピーに始まり、成長によって姿を変えるクラス。体力、攻撃力ともに高く、特殊なブレス攻撃も行使できる。一定のパラメータに達すると、戦闘後にクラスチェンジするが、エレメントとアラインメントによって、そのクラスは限定される。

| 幼体 | 成長 | 最終形 |
|---|---|---|
| ドラゴンパピー | → サンダードラゴン | → ケツアルコアトル |
| | → レッドドラゴン | → フレアブラス |
| | → アースドラゴン | → ザッハーク |
| | → ブルードラゴン | → ヒドラ |
| | → プラチナドラゴン | → バハーム |
| | → ブラックドラゴン | → ティアマット |

## 人形クラス

バルダーゴーレム

人間の手によって作り出された泥人形のゴーレムがこのクラス。パラメータ条件を満たして、特定属性の攻撃を受けるとクラスチェンジする。クラスチェンジによって行動や攻撃回数が変化することはないが、パラーメータ的に大きく向上することになる。

ゴーレム → ストーンゴーレム → バルダーゴーレム

# 頭を使って勝利をつかむ。戦略的指南

## 進軍ルートを考える

マップを攻略する際、がむしゃらに前進するだけでは脳がない。トレーニングでひたすらレベルアップしたユニットならばそれでもいいが、そうでなければ戦死者が続出することになる。戦闘に負けたユニットは強制的に後ろに下げられるが、それ故に敵に逃げられるケースも多い。そこで、敵の後退を考慮に入れたせん滅作戦をお勧めしたい。図１のように、敵正面にオトリ部隊を置いて、その間に両サイドから背後へ回り込んで挟撃する作戦や、図２の様に、敵が後退するであろう地点にもユニットを配置しておくといいだろう。

敵の進軍ルートや出現位置だけでなく、戦闘の結果どのような位置関係になるか？とか、敵の行動オプションは何か、なども考慮に入れれば有効な戦略がたてられるはず。ミッション前の作戦会議を頭に入れ、かつ、地図をみて進軍ルートを考えるのだ。また、敵を疲労させて寝込みを襲うのも立派な作戦だぞ。

## ユニットを強化する

ゲームを進める上ではユニットの強化が重要となる。キャラクターのクラスチェンジは言うまでもないことだが、それ以上に、戦略的に有効なユニットを育てることが大切なのだ。同時攻撃の項目で説明したように、ユニットには見えない隠しパラメータが存在する。それを有効に活かすために、安易にユニットを解散したりせず、ベテランユニットを育てることにも心がけたい。

頻繁に、バトルコマンドを変更すると、思ったように戦うことができる

キャラの装備品もいいものに換えてやろう

**フェアリー**

非常にすばやく、回避率とヒット率が高い。ダメージを受け難く、後列配置時のマジックミサイルも強力。

**ゾンビ**

死んでも復活をとげる転生クラス。戦死を気にせずに、どんどん前線に投入できるというメリットがある。

**ビーストテイマー・ドラゴンテイマー・ドールマスター**

同一ユニットに配置された魔獣の能力を引き上げる魔獣使い。同じくドラゴンの能力を引き上げるドラゴン使いと、ゴーレムの能力を引き上げる人形使い。彼らの特性を上手く利用して、強力なユニットを作ってみよう。上位クラスならなお効果が高いぞ。

| タイトル | ファイアーエムブレム・トラキア776 |
|---|---|
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | プリライト版8月28日(Loppi予約販売のみ) |
| | 予約期間（1999年7月1日～8月16日） |
| | NP書き換え版 9月1日より開始 |
| 価格 | プリライト版 6000円 |
| | NP書き換え版 2500円 |
| ジャンル | シミュレーションRPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| メディア | スーパーファミコン |
| 備考 | NP Fブロック数 8 |
| | NP Bブロック数 16 |

※Loppiはローソン店頭に置いてあります。

後の世に「混迷の時代」とよばれたユグドラル統一の初期、トラキア半島の小国レンスターに一人の英雄がいた。
聖戦士ノヴァの血を受け継ぐ王子、その名をキュアンという。

グラン暦761年、グランベル王国シアルフィの公子シグルドは宮廷内における勢力争いと、これを利用するロプト教団の策謀によって反逆者の汚名をきせられ、イード砂漠に孤立していた。
キュアン王子は苦境に立つ友を救うべく一軍を率いてイードに向かうが、その途上、背後よりトラキア軍の奇襲を受け、配下のランスリッターとともに全滅する。
後に「イードの虐殺」と呼ばれるこの戦いでレンスター王国の希望であったキュアン王子は愛する妻とともに、その短い生涯を終えた。

王子夫妻の戦死によるレンスターの弱体化と皇帝アルヴィスによるグランベルの統一はトラキア地方の勢力図を激変させた。

半島統一を悲願とするトラキア王トラバントはこの機を逃さじと侵攻を開始。またたくまに北部諸国を制圧する。

だが、ときを移さずにグランベル

# 新たなる「聖戦」、新たなる希望。
# 伝説の紋章が今再び……

# Prologue

帝国軍がトラキアに侵攻、メルゲン谷の戦いで大敗北を喫したトラバント王は野望むなしく南へと敗退した。

一方、レンスター王家の生き残りキュアン王子の遺児リーフは、レンスター落城の際、騎士フィンに抱えられ、数少ない仲間とともに辛くも脱出に成功する。
その後、リーフたちは、アルスター、ターラ、といったトラキア各地をめぐる逃避行の末、東海岸の小さな開拓村、フィアナにたどりつく。

フィアナの女領主エーヴェルは、彼らを快く迎え入れ、リーフは、彼女の元で、彼女を慕って集う若者たちと交流を重ねながら、次第に大人へと成長していった。

時おりしも、大陸東方のイザークの隠れ里ティルナノグでは、シグルドの遺児セリスを中心とする勢力が着実に力をつけつつあり、ゆるやかにではあったが、着実に新たな時代への胎動は始まっていた。

そしてグラン暦776年、
リーフは15歳。
彼にとっての「聖戦」が、今始まろうとしている……

## Rule ◎ゲームの目的とゲームオーバー

**1つのMAPを攻略していくキャンペーンシステム**

ゲームは1つのマップを攻略して先のマップへと進んでいくシステムだ。プレイヤーの攻略次第でルートが変わる場合もあるのだ

### こんなクリア条件もある

- 特定の場所を防衛する
- このマップから脱出する
- 特定の場所を制圧する

勝利条件は多様だ

## Unit ◎キャラクター

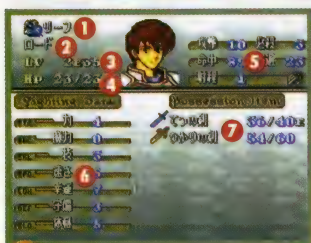
**物語を深くするキャラクターたち**

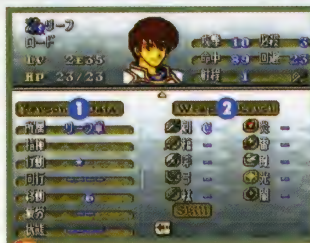
このゲームの最大の魅力ともいっていいのが個性豊かなキャラクターたちだ。数多のキャラの活躍は君の腕次第とも言えよう。

### ユニットの特性

- ユニットは成長する
- ユニットは成長するとクラスチェンジできる

数値だけに固執するな

## ユニットデータの見方

キャラクターのパラメータだ

1. ユニットの名前
2. ユニットの兵種
3. ユニットの経験値とレベル
4. 現在のHP／最大HP
5. 攻撃に関するパラメータ
6. 戦闘能力
7. 現在の所持品

こちらは個人ステータス画面

1. ユニットの個人データ。所属や移動力などを示す。敵や味方をかついでいる場合は同行の部分にそのユニット名が表記される。常にこの画面でチェックしておこう。
2. ユニットの特殊能力を表示。そのユニットが現在持つスキルをアイコンで表示している。各スキルの上でXボタンを押すと、その説明を見ることができる。

## ユニットを隣接させると…

### 物交換

ユニット同士で持っている物を交換できる。相手が交換できなくても移動することができる。

隣接するとコマンドが出る

### 話す

特定の相手同士のみ表れるコマンド。会話をすることで発生するイベントもあるらしい。

どのキャラが会話できるか探そう

### ぬすむ

シーフのみ使用可。相手より素早さが速ければ、成功し、相手の武器などを盗むことができる。

### 捕らえる

敵を倒すことなく捕らえることができる。捕らえた敵は同行でステータスなどを確認できる。

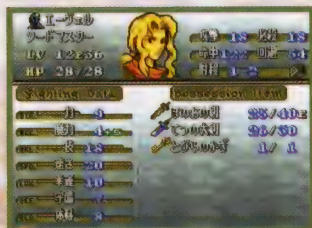
### 解放

捕らえた敵を解放する。解放されるとその場からいなくなってしまう敵もいる。

### かつぐ・おろす・人交換

隣接している味方をかついだり、おろしたり、さらに隣接したユニットと交換をすることができる。

## 兵種とクラスチェンジ

兵種は最初に決められたもの以外に特定の条件を満たすことで、上級クラスにチェンジすることができる。また、基本クラスが同じユニットでもキャラによって別々の上級クラスに昇格する場合もある。どんなクラスがあるのかはまだ秘密ということにしておこう。

最初から上級クラスも……

### ゲーム序盤に登場する兵種

**ロード**
ゲームの主人公であるリーフの兵種。上級クラスはあるのだろうか？

**アクスファイター**
斧を専門に使う戦士。昇格するとマーシナリーにクラスチェンジができる

**ボウファイター**
弓を専門に使う戦士。昇格するとスナイパーにクラスチェンジができる

**ソードマスター**
エーヴェルの兵種。ソードファイターが昇格するとこれになる

**ランスナイト**
馬に乗った騎士。剣と槍を使うことができる。フィンの兵種

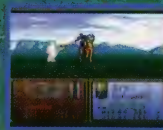
**マウンテンシーフ**
斧を専門に使う戦士。昇格するとウォーリアにクラスチェンジができる

# Battle ◎戦闘

**戦略性豊かな戦闘を楽しむことができる**

戦闘は移動後に自分の攻撃範囲内に敵がいるとすることが可能だ。武器の特性によって近接、遠距離攻撃などが可能になっている

**戦闘方法**

- 近接戦闘
- 間接戦闘
- 遠距離戦闘

アニメでも見られる

Fire Emblem

## ユニットの移動

ユニットはその移動力によってフィールド内の移動範囲が決まる。画面で示されている青いマスは移動できる範囲で、黄色いマスは攻撃できる範囲だ。戦略に合わせてユニットを移動させせよう。

移動できる範囲と敵の間合いをよく考えよう

### 再移動と再行動

ユニットにより最大移動力未満の移動で戦闘後に再移動できる。また再行動といって完全にもう1回行動できる場合もある。

騎馬系なら戦闘後、まだ移動できる場合も

Fire Emblem

## 攻撃

### 直接攻撃

敵ユニットに隣接して攻撃する。相手が直接攻撃の武器を所持していると反撃を受けることになる。

肉弾戦が得意なキャラはこれ

### 間接攻撃

弓などを使った、自分から1マス離れた敵への攻撃。攻撃が失敗した場合も武器の使用回数は減る。

弓や間接武器を使うキャラはこれが可能

### 直接・間接攻撃

武器の中には直接も間接も攻撃可能なものがある。敵との距離に応じて選択して戦おう。

特殊な剣なら両方可能だ

### 遠距離攻撃

魔法などの射程が3以上ある武器による攻撃。命中しなくても武器の使用回数は減る。

こればっかりは避けられないか

Fire Emblem

## 戦闘

戦闘のアニメは設定でオンオフが可能だ。キャラによっては一度の攻撃で何回も斬りつけている場合があるが、これはアニメ上でのこと。最初はこの設定をオンにして戦闘を楽しもう。

近接戦闘では迫力のシーンが

敵をおびき寄せて集中して倒せ

間接武器でチクチク攻撃

### 武器レベルのレベルアップ

キャラクターの武器への熟練度によって武器レベルがアップしていく。使い慣れれば慣れるほどレベルがあがるというわけだ。平均的にあげてもいいし、1つを集中的にあげてもいい。それは君次第だ。

### 武器は使用回数が減っていく

武器は戦闘で使用するごとに使用回数が減っていく。ステータス画面で各武器の使用回数の限度が決められている。間接攻撃などで失敗した場合も使用回数は減っていくので気をつけてもらいたい。

# Question

**その時どーする?**

**トラキア質問箱**

ここではゲームの素朴な疑問について紹介していこう

### セーブはどうするのか

セーブは各章クリア時点で可能。途中で中断できるが、1度中断データを使用すると消えてしまうので、中断からは何度もゲームはできない

### お金はどーするのか?

お金は持っているアイテムや武器を武器屋で売ることで入手できる。民家を訪ねたり、盗んだりしてアイテムを集めておこう

### 疲労はどうするの?

疲労がたまってしまうと次のマップで出撃不可の場合も出てくる。アイテムで回復するか、1マップ休ませるかして疲労をとろう

# Map ◎マップ紹介

**物語の序盤を紹介していこう**

今回紹介するのは第1章から第4章まで。一応初期配置のマップを用意したが、詳しい内容は伏せておくことにするので安心してくれ

**こんなマップがある**

- ●敵の拠点を攻めるマップ
- ●脱出するマップ
- ●外伝マップ

物語性には注目しよう

## 第1章 フィアナの戦士

◎目的／敵を倒し、リーフが制圧箇所で制圧すること

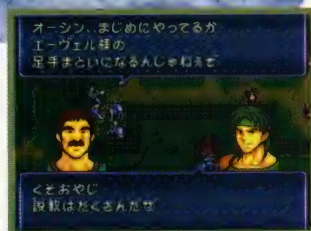
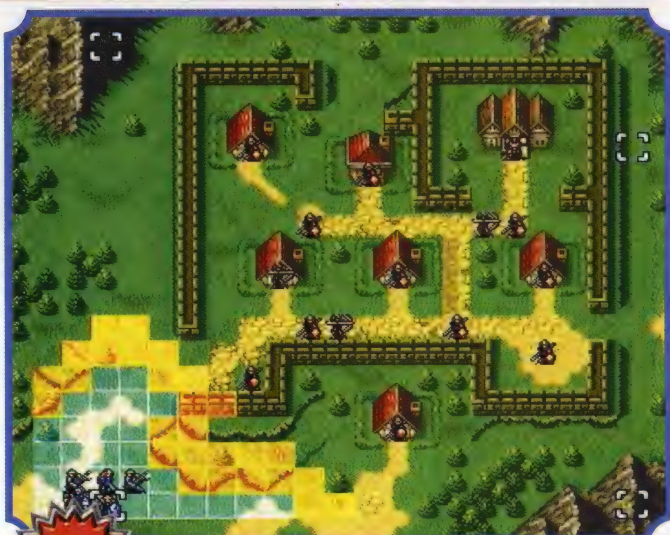
◎初期味方ユニット／リーフ、フィン、エーヴェル、オーシン、ハルヴァン

◎初期敵ユニット／ソルジャー×12、アーチャー×3、ワイズマン

### 最初の戦いの幕がきって落とされる

逃げ延びたリーフとフィンが身を寄せているフィアナの村に敵軍が侵攻。ナンナとエーヴェルの娘マリータが敵の手に落ちてしまう。逃げろと勧めるエーヴェルにリーフは戦いに出ることを決意する。

途中からダグダやタニアが援軍として駆けつけてくれるぞ

オーシン、まじめにやってるか
エーヴェル様の
足手まといになるんじゃねえぞ
くそおやじ
説教はたくさんだぜ

特定のキャラで民家を訪れておくといいことがあるかもしれない

**Point** マップとしては簡単で、敵もさほど強くはない。すべての民家を訪れておくことと、経験値稼ぎの為にすべてのザコ敵を倒しておくといいだろう。ワイズマンは「捕らえて」みる練習台になりそうだ。

## 第2章 イスの海岸

◎目的／敵を倒し、リーフが制圧箇所で制圧すること

◎初期味方ユニット／リーフ、フィン、エーヴェル、オーシン、ハルヴァン、ダグダ、タニア、マーティ

◎初期敵ユニット／ハンター×2、パイレーツ×7、バクス

### 暴虐の限りを尽くす海賊どもを蹴散らせ

さらわれたナンナ達を救出すべく動き出すリーフ達。その前に現れたのは街を暴虐に破壊する海賊達だった。まずはこの敵を蹴散らし、進むことにするリーフ達に、新たな味方が現れる。

このマップでもそうだが、民家を訪ねることは忘れないように

ある民家を訪れると頼もしい助っ人が登場するぞ

**Point** ほうっておくとパイレーツがわらわらと出現するので経験値稼ぎにはもってこい。最初はリーフが弱いので、ここで重点的に育てよう。

# 第3章 ケルベスの門

◎目的／玉座の制圧とさらわれた子供達の救出

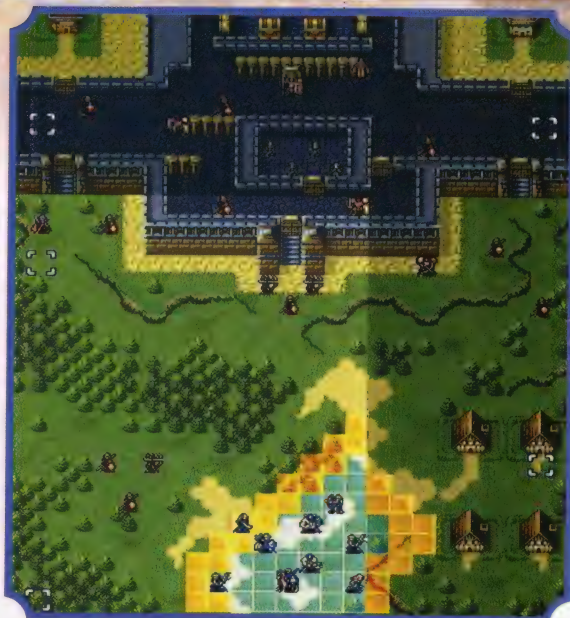
◎初期味方ユニット／リーフ、フィン、エーヴェル、オーシン、ハルヴァン、ダグダ、タニア、マーティ、ロナン

◎初期敵ユニット／ソルジャー×9、アーチャー×3、マージ、ボウアーマー、ソードアーマー×2、ロボス、ビショップ

## さらわれた子供達を救出せよ

実はこのマップにいくまでにもうひとつのマップが用意されている。その条件は秘密だが、そのマップで仲間になるキャラを連れていった方が楽に戦えるはずだ。子供達は全員救出すること。

子供狩りをするロボス達。その目的は?

子供は隣接して「かつぐ」ことで救出可能

Point 上の城ばかりに気を取られていると援軍に民家を破壊されるので注意。マージは速攻で倒しておこう

# 第4章 地下牢獄

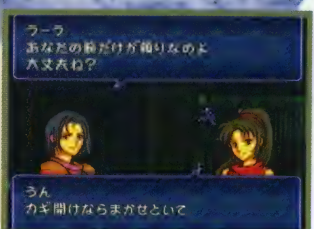
◎目的／牢獄から脱出し、脱出ポイントに向かえ

◎初期味方ユニット／カリン、リーフ、フェルグス、ブライトン、ラーラ、マチュア

◎初期敵ユニット／ソルジャー×4、ランスアーマー×2

## 地下牢獄から脱出せよ

敵の策略により捕まってしまったリーフ。だが、意外なところから救出軍が登場する。ここでの目的は脱出。注意点は脱出地点にリーフを最後に移動させること。でないと味方全てが捕虜になるぞ。

エーヴェルは敵によりリーフと離される。そのエーヴェルが行った場所は?

魅力ある新たな仲間が登場してくるのだ。シーフのラーラも登場

Point うまく敵を倒してマップ一番上の赤い矢印の脱出ポイントに。くれぐれも味方よりリーフを先に脱出させないことだ

## 実は外伝マップも用意されている

この第1章から第4章までは正しいルートとは言えない。この間に外伝と呼ばれるマップが存在しているのだ。その外伝マップに行ける条件は残念ながら秘密だが、とにかくいろいろと試しておくこと。イベントが発生して外伝マップに行けるようになるぞ。

**2つの外伝マップが存在した**

- 1章／フィアナの戦士
- 2章／イスの海岸
- 2章外伝／海賊島
- 3章／ケルベスの門
- 4章／地下牢獄
- 4章外伝／風の勇者
- 5章／母と娘

どうしたら外伝に行けるのだろうか?

# 特報!!『ファイアーエムブレムトラキア776』発売記念2大プレゼント!

Present

## 『ファイアーエムブレムトラキア776』ソフト(プリライト版)

# 発売日当日に君の家にプレゼント!! 10名

待ってましたのプレゼント企画第1弾は、発売日当日にソフトがお手元に届くという超コンビニプレゼント!!『トラキア776』のデータと取扱説明書の入ったプリライト版が、8月28日に君の家に届くっていうわけ。応募方法は右の通り。1人何通でも応募可能だ。

### 応募方法

官製葉書に住所、氏名、電話番号、年齢を明記して下の宛先の「ソフト」係に送ってください。抽選で10名様へソフトをプレゼントいたします。当選の発表は発送を以てかえさせていただきます。

**しめきりは8月21日(消印有効)**

プリライト版をプレゼントだ

## 『ファイアーエムブレムトラキア776』64ドリーム特製テレホンカード

# 応募者全員サービス!! しめきりは8月21日(消印有効)

続いてロクドリ恒例の全員サービス。今回は『トラキア776』テレカだ。応募方法をよく読んで、下の宛先に応募してくれ。間違った金額の切手を入れたりすると発送できないから気をつけてね。これを逃すと2度と手に入らない限定品なので、エムブレムファンのみんなは必ず応募してくれよな。今後もロクドリはこういったテレカ企画などを用意しているのでお楽しみに!!

### 応募方法

①800円分の未使用切手を用意しよう(テレカおよび手数料)。
②左下の応募券を切り取り、住所、氏名、電話番号を黒か青のボールペンでていねいに記入すること(エンピツで書くのはダメだよ)。
③80円切手を貼った封筒に1と2をまとめて入れ、下記の宛先の「テレカ」係まで送るのだ。

テレカのデザインはこんな感じ。プレミアもんだぞ

※この応募券が返信用封筒に貼られるので、黒か青のボールペンでていねいに記入しよう!!

**エムブレムテレカ 全員サービス応募券**

| | |
|---|---|
| 住所 | 〒□□□-□□□□ |
| 氏名 | |
| 電話 | |

**【1・2ともにあて先はコチラ】**
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ64ドリーム「テレカ」「ソフト」各係

### エムブレムテレカ応募の注意

●応募は1人何通でもかまいませんが、必ず応募券を同封してください(コピー不可)。
●応募は1通につき1口のみです。
●切手が800円以上入っていても差額は返却できません。また、800円に満たない場合は応募を無効とします。
●発送は締め切りから2〜3ヶ月かかることがあります。

**ウイッス。エンターネットサービス（仮）、どうなんでしょう。月会費を払った上で、何かするたびに料金を支払うという点、しかもユーザー年齢層が低い64で？てな感想を個人的に持ったり。で、それとは関係なく、今回はDVDについての質問2本じゃよ。**

## Q DVD-ROMとDVD-RAMの違いを教えて下さい。

（神奈川県／上田史朗）

この辺ね、結構紛らわしいんじゃよ。DVD関係の規格はまだ発展途上でのう。しかも、ドルフィンのDVDは松下独自の規格になるであろうということを、まずお断りしておきます。なんせドルフィンの発売予定は2000年末じゃしな。

で、まずはご質問のDVD-ROMとRAMの違いじゃな。DVD-ROMはええな。映像DVDソフトとDVD-ROMの関係は、音楽CDとCD-ROMの関係と同じじゃ。そしてDVD-RAMは、簡単に言えば「書き換え可能なDVD」なんじゃが、DVD-RAMドライブで書き込んだDVD-RAMは、DVD-ROMドライブで読み込むことができんのじゃ(ただし、DVD-RAMドライブでDVD-ROMを読むのは可能)。規格に互換性がないということじゃな。

すると気になるのが、任天堂の「ドルフィンは最初は読み込み専用だが、いずれ書き込みもできるようになる」というコメント。互換性が無いのでは、書き込みにDVD-RAMを採用する可能性は少し低いんではないかと思う。

そこで浮上してくるのがPC-RW。DVD-RAMと同じく書き換えできるDVDの規格なのじゃが、これはDVD-ROMと互換性があるので、DVD-ROMドライブで読み込むことが可能なのじゃ。ドルフィンの「書き換え」にはPC-RWに似た規格を使うのではないかとわしはにらんでおるんじゃが、PC-RW規格を提唱する企業のひとつに、あのソニーが入っておるというのがナンとも。まあ、現時点では詳細はまだまだ不透明じゃ。まったく独自のDVD書き換え規格を打ち出してくる可能性も非常に高い。ドルフィン発売までに約1年半。そして発売から「いずれ」かの時間が経つとすれば、こういう分野では技術革新が起こるのに十分すぎる期間になるよな。

どっちにしろ、当初は読み込み専用機を発売して、後から書き換え可能機を発売することになるんじゃないかとわしは思います。64DDのように後づけするモノではなく、互換性のある新しい機械になるかもな。あくまでも予想のひとつってことでヨロシク。

## Q ドルフィンでDVDになるとすばやくロードできなくなるの？

（宮城県／スーパースコープ64）

DVDドライブは、等倍速でもCD-ROMドライブの11倍程度のデータ転送能力があります。それだけで64DDの倍の速さじゃな。ドルフィンのは何倍速ドライブか不明じゃが、現在一般的な2倍速ドライブになるんじゃないかのう。それなら22倍速CD-ROMドライブと同程度ということになるな(ちなみに、現行のサターン、PSは2倍速です)。おまけにドルフィンはメモリを大量に積んでいる(と思う)ので、ロード回数も減ってストレスの無い環境で遊べるはずじゃよ。心配せんでええんじゃないでしょうか。

蛇足じゃが、必ずしもROMカセットが速いわけではないという説明も。容量が限られるROMカセットでは、データを圧縮してROMに格納する。ふとん圧縮袋みたいにデータをギュッと縮めて、ROMという押し入れに詰め込んでおるんじゃ。当然、ゲームを動かすときには、元の大きさに戻してやらないといかん。この「元に戻す」という作業が、実は結構時間を食ったりするわけじゃ。場面が変わるときに画面が真っ黒になることがよくあるじゃろ。あの時にデータを元に戻しておるんじゃ。圧縮しまくりなデータの場合は、真っ黒時間が長いこともあるな。いわばカセットのロード待ち時間じゃ。一方のDVDやCDでは、ゲームの作り方によっては、ゲームを動かしながら裏でデータを読み込むことも可能。実際に、待つのは起動したときだけで、あとはロード待ち無しっていうゲームもいくつかあるぞ。ドルフィンもそうなるとええな。

### 今月のデス仙人

今月は先月の続きをやろうかと思ってたんじゃが、タイムリーなDVDネタが来たのでそちらを採用してみました。DVDってのはまだ出たばっかりのモノで、「DVDとはこうだ！」と言えるものではなかったりもするんじゃよな。みんなも自分で情報収集してみてはいかがかな。それはそうと、ポストペット始めましたじゃよ。ポスペ専用アドレスはdyospe@cnnetcafe.com。ポスペとはなんぞやってのは置いといて、ポスペユーザーで、気が向いたアナタはぜひ。プライベート用なので、質問送ってくれても個人的には返事しないぞ（本誌に質問を採用することはあるかも？）。

◆うちで眠ってる「レーザーアクティブ」（一番下）。LDで遊ぶゲーム機兼LDプレイヤーじゃよ。左下にメガドライブが埋め込まれてます。

**はみだし仙人**

**Q** このコーナーは絶対ゴリラには理解できん！（石川県／当日消印有効）

**A** うちで飼ってるゴリラは「解かる」と言ってるぞ。うう、精進しますじゃ。

**質問募集** 謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

## 2年ぶりに見た日本はどんな感じ？

5月に、2年ぶりに日本へ帰省してきました！

家族やお友達に会えてとってもハッピーだったし、なんと今回は、64ドリームの編集部を訪問してきました。いや〜、なんて懐かしい匂い……昔から雑誌編集部は、きまってたばこの匂いがする。相変わらず机に資料や缶ジュースや本の山。アメリカのオフィスはクリーンで広くて落ち着いていいけれど、やっぱり日本のオフィスに来ると「仕事するゾ!!」って感じです。久しぶりの東京も新鮮だった。暑くて空気が悪くて大変だったけど、皆一生懸命生きているんだなあっていう感じ。サオヘンにも会えたよ〜。

相変わらず心から任天堂を愛しているんだなあ。お話しを伺いながらただ感心するばかりであります。こうして、日米のオフィスや編集部の人々を比較して思うのは、日本の方が、仕事に対して情熱を持っているような気がするということ。悪く言えばオタク。良く言えば誇りとこだわりをもって仕事をしているって感じ。アメリカにも沢山情熱をもっている人がいるし、オタクっぽい人だって、日本に負けないぐらいいるのだけれど、なんていうか、全体的にもっとドライ。仕事はあくまでも金銭面の利益のためであって、必要以上にのめり込まないのが正しい……みたいな感じ。10年住んで私もそんな感じに慣れてきてはいるものの（だって土日は絶対休むし、5時になったら絶対帰りたいし、バケーションは絶対年2回は取るし）、やはり久しぶりに日本の「働く人達」を見てしまうと、わ〜、みんなやってるな〜、私もなんか知らないけど頑張らねば！と、日本人の血が騒ぐのでした。

んで、アメリカに帰ってきたらスターウォーズです。エピソード1。日本のテレビで全米の熱狂ぶりを見ていたし、会う人みんなに「どう？」って聞かれていたので、さぞ混雑しているだろうと30分前に映画館へ（夜の6時前はチケット代が半額になるのだ）。ところがね、結構すいているのですよ。もうみんな見終わっちゃったのかな。でもまだ封切りからたったの2週間ですぞ。タイタニックのときは、1カ月以上遅れて見に行って、なお40分も寒空の中を行列したというのに。で、パケツ一杯のポップコーンを手にすんなりと一番いい席に。ストーリーはなんとなく最初から把握していたので、やはり64の新作ゲームになっているレースのシーンとルーカスフィルムのCGをばっちり見ようと心して鑑賞したのでした。でね、やはりアメリカの映画というものはこうなんだな……と。内容云々より、まず映像を中心としたエンターテイメントが大切で、お客さんもそれを知っているから、あんなにすごいCGでも驚かなくなったのかも。私が中学1年生のとき見たスターウォーズの映像は、確かに今のよりチンケだけれど、映像に対する心の感動は今の10倍はあったもの。「知恵の悲しみ」っていうのでしょうか。

N64版『エピソード1』も発売されたことだし、周りのゲーマーたちに感想はどうでしょうかと聞いてみました。皆さん「映画は良かったけれど、はっきりいってレースシーンはストーリーにはあまり関係ないし、スターウォーズのゲームだと思ってプレイすると、実は単なるレーシングゲームだった……と悲しくなる子が出てこないか心配。」ってな感想をもっているようでした。ちょっと不安ね。

今回日本へ行って本屋さん巡りをしたのだけれど、景気が悪いとはいいながらどの本屋さんも活気があって、人々のゲームや本への関心はまだまだ衰えていないのだなと感じました。これについては、アメリカとはなんとなく対照的。なぜなら、アメリカでは6月半ば、テレビではさかんにマイクロソフトがゲームのバイオレンス的表現の見直しを計ると発表し、その1〜2週間前では、任天堂アメリカでも同じようにもう一度自主規制をするように呼びかけていたせいもあり、何となく業界全体が鎮静状態。ちょうど前回のこのページで取り扱った問題の流れのひとつですが、世論によって、業界がただおとなしくなってしまうのはおもしろくありませんよね。我が家に送られてきた新しい64ドリームを読んでみても、売れ行きの悪い日本のほうが活気があって、安定しているアメリカのほうが元気が無いように見えるなんて、これはどう受け止めたら良いのでしょうか。

◆64ドリーム編集部にもサンプルロムがきてるんだけど、どうも映画「エピソード1」を見ていないと120%楽しめないのかなぁ……？ま、そんなことは気にならないほどのデキの良さだけどね

「安定」していると思えればよいのですが、実際に6月までの現在の64ソフトの売り上げは、いまだに『ゼルダ』と『ゴールデンアイ』がメイン。2年も前のゲームがいまだに上位にランキングされているのです。エピソード1のいい噂をあまり聞かない今の状況をなんとか変える新しい風は、いつアメリカに吹くのでしょう（日本から吹きそうなんだけど）。おのずと、『ゼルダ2』に期待しちゃいますヨネ〜。おっと、これはまだオフレコなので、近いうちに探りに行きたいと思います。では。……あ、言うの忘れた、けっこう64ドリームって、任天堂アメリカの社内で読まれているらしいのだ。編集部の人がこまめに送っているので結構知名度があるらしいぞ。えへん。

# N64フォーラム ～読者の手紙から～

この本がお手元に届くころにはもうすぐ夏休み！1ヶ月の長いお休み、クーラーで冷え冷えの家の中でゲームもいいけど、暑い暑い外に出て、力いっぱい遊んでほしい！

## こうならいいね、64DD

京都府・ていえぬさん

64DD会員制度！そして会員同士の対戦プレイ！そこで提案！聞いてください！

まず、『F-ZEROX』30人参加グランプリ。なんと30人のプレイヤーが同じコースを同時に走る！64DD版『F-ZEROX』で作ったオリジナルマシンで、ぜひ参加しよう！どうでしょうか、これ。全マシンプレイヤーなのでかなり熱くなりますよ。ただみんながデスレースみたいに走り出したら大変ですが（たぶん、完走できるのは2～3台でしょう）。レース終了後は、名場面の特集のような感じで、レース中のハプニングなどを編集したビデオが入ったデータを参加者に流すのです。そして、次の企画！

夢の『ゴールデンアイ』多人数プレイ！4人対4人の感じで、ドンパチドンパチ！もちろんいろんなルール設定もできます。まわりの奴らは全て敵のサバイバルモードなら、頼れるのは自分だけ。自分のチームのボスを守るモードや、宝を持ち逃げするもの（フラッグ戦の感じ）など、選べるモードは多種多様！さらにトーナメント！これは単独戦とチーム戦があり、どんどん相手、相手チームを攻撃するのです！バンバンバンバンバキューンダダダダダダダズドーン……少し暴走しちまいましたが、とにかく、これはぜひ取り入れてほしい。もちろん対戦というのは知人同士、同じ画面でいっしょにやるのも楽しいです。

どうでしたか、僕の案。では、64DDがこれ以上延期にならぬことを祈って……以上！

突然発表された、って感じもある今回の64DD「エンターネットサービス(仮)」。これでようやく64DDの発売が現実的にはなったんだけど、いったいどんな遊び方ができるのかな？

## N64=無限大

愛知県・三太丸太さん

みなさん、64って無限の可能性を秘めてると思いませんか？まずはじめに64GBパック。これによって、『ポケモン』『パワプロ6』『G1ステイブル』などがN64+GBとつながります。これから発売されるものは『PDウルトラマン』とか『ロボットポンコッツ』とか。そして64DD。これによって『MOTHER3』『マリオRPG2』『ゼルダDD』『マリオ2』『F-ZEROX DD』『巨人のドシン1』『マリオアーティスト』が発売、そしていずれ書き込みができるようになり、『巨人のドシン』は続編『Black&White』バージョンにつながります。

さらにモデムをつけるとインターネットができるようになり、インターネットで任天堂にお金を払って、新作ゲームのデータが送られてくるとか。そして『パーフェクトダーク』では対戦モードで敵の顔をポケカメで自由に変えられるシステムがつきます。『マリオアーティスト』の『ピクチャーメーカー』でもそういうモードがついたらいいな。専用マウスがついたり。そして、いつかスーパーゲームボーイのN64版が出たり、拡張RAMで画面もハイレゾになったり。さらにローソンのプリントサービスで『ポケスナ』がシールになります。『マリオアーティスト』もプリントサービスができるかも。ぼくは、「ドルフィン(仮)」が出てもN64を応援するし、DCやPS2に負けてほしくない。僕は、今自信を持って言えることがあります。「N64を買ってよかった」

64DD正式発表でついにN64ワールドも完全な体制に近づくことになるよね。ドルフィンが発売されても、N64にはN64にしかない良さが残っていくはずだ。

## 読者アンケートから

●コントローラパックのシール、次はポケモンでお願いします。（兵庫県・ジョニー）

●どうにか『バイオレンスキラー』をプレゼント賞品に入れて下さい。（島根県・ゼル子ちゃん）

●今回の表紙テレカサービスは『ポケスタ』より『マリオゴルフ64』の方がよかった。（秋田県・ガンガル）

●またもや64DD発売延期。もう怒る気にもならない。こんな調子だからドルフィンも本当に2000年末に発売するのか？と疑わしくなる。任天堂に対して不信がつのります。（香川県・イシカワ）

●この前、近くのゲームショップへ行ってびっくり。閉店セールとして『ポケモンスタジアム（GBパック付き）』が980円で売ってました。GBパック単体より安いなんて……。（北海道・アシタカ）

●長いページを使っている記事は最後に「終わり」と書いて下さい。（京都府・おっ）

●7月号の「DREAM DRUNKER」は『エヴァ』のパロディで笑えた。ぼくもエヴァ好きなので色々なところにこだわっているのが面白かった。（広島県・りんくのすけ）

●「マジンガーZ」の歌が耳から離れない。どうしよう……。（神奈川県・Pドッグ）

●これから、ゲーム業界が夏にかけてにぎやかに（？）なってきたので、64のソフトも楽しみです。64ドリームは細かい記事もあって、読んでいていつも発見があります。（静岡県・宮嶋　春花）

●「読者アンケートから」にのるにはどうすればいいんでしょう？ギャグを書く。同じネタを何度も送る。世間話を書く……あ、テストまで後5日だ～（悲）。（埼玉県・八木ドリーム）

●はみだしフォーラム

Q 世の中に梅雨が好きな人っているんでしょうか？（群馬県・ぼい）

A アマガエルやあじさいなんかは梅雨好きの代表選手ですな。あとはカビとかナメクジとか？

原稿募集　読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は400～800字くらい。あて先は
〒102-0074：千代田区九段南1-5-13毎日コミュニケーションズ　64ドリーム「64フォーラム」係 FAX03-3230-0675

●はみだしインプレ

今日も『マリオゴルフ64』で日が暮れる。これでGB版買っちゃったら、学校でもこうか……。(栃木県・温泉マン)

# ドリームインプレッション DREAM IMPRESSION

**さて、ドルフィン(仮)ではどんなゲームが出るのかな……なんて心配してるヒマがないほど充実している最近のN64ソフト情勢。新作も名作も盛りだくさんで、遊びがいもあるってもんだ!**

マリオゴルフ64

## 名付けて「声だしゲー」

京都府・ほいろこさん

「やった!」「しまった!」「惜しい」……。『マリオゴルフ64』をプレイしていると、そんな声を次から次へと発してしまう。そして、大声を出している自分に、恥ずかしいような、嬉しいような気分になる。

風と地形を読み、方向と強さとクラブを決め、タイミングよくボタンを押してショットする。全てがうまくいき、球が思い通り飛べば「俺の読みは天才的だ」と自画自賛の声が出る。逆に、完璧に打ったつもりが、ミスショットとなれば、「1人反省会」の始まりである。ミスの原因が自分でも推測できるのだ。「思った以上に、風に運ばれたな」「フルパワーで飛ばせよな」など、ブツブツと後悔の言葉を並べる。パットでは、ボールがカップに近づくと、ボールに向かって激励の言葉を投げかける。「入れ!」「がんばってよ、もう一転がり!」といった具合に。まるで、子を見守る親のようである。

このゲームでは、プレイの結果が全て球を打った本人、プレイヤーに原因がある。他のゲームのように敵や対戦相手のせいにはできない。だから、球が飛んだあとの結果に対するうれしさや、悔しさが増幅される。思わず大声をあげたり、ブツブツとひとりごとを言いながらプレイしてしまうのも、当然のことなのである。

これはもう、全く新しいジャンルといえよう。名付けて「声出しゲー」。プレイする誰もが、興奮や達成感を声に出してしまうゲームなのである。

ぜひ、あなたも一度プレイして、思わず声を出してしまっている自分と出会ってほしい。あなたは、どんな言葉を口にしているだろうか。

みんなでわいわい遊ぶのもとっても楽しい『マリオゴルフ64』だけど、もちろん1人でもじっくり遊べるいいゲームなのだ。持ってない人はお店へ急ごう!

ゼルダの伝説 時のオカリナ

## やればやるほど、感動!

北海道・イオンさん

今回は、「感動したゲーム」について語ろうかな?と思います。私は、今までゲームで感動して泣いたことはなかった(いつまでたってもクリアできなくて泣いたことはあるけど)。でも、そんな私を泣かすことができたゲームがあった!それが『ゼルダの伝説 時のオカリナ』である。こんなこといったらバカにされるかも知れないけど、実はまだやってます(あきないんだなぁ、コレが)。何回もプレイする人にはわかると思うけど、やればやるほど「味」の出るゲームなんである。私なんてもう……8回以上やってるぞ!!それだけやってわかったことがある。最初は、リンクのことをただの時の勇者じゃん!?と思っていたが、違った。リンクは、皮肉な運命を抱えた勇者であることがわかったのだ。『ゼルダ』を始めた頃は、オープニング画面でリンクが1人さびしくエポナに乗っていても、何とも思わなかったのだ。でも、さすがに8回もやると、なんだか急に悲しくなってきた。「こいつは、1人さびしく旅をしているんだ」と思ったからだ。それに、コキリ族として育てられたのに、自分だけ大人になり「コキリ族ではない!」と言われたときのリンクの心の中はどうだったのだろうか!?そう考えると、とても悲しくなってきます。私なんて、家族も友達もいるし、お母さんとお父さんもいるし、幸せだよな。だから、リンクがかわいそうになってくるのである。あと、ラストでゼルダ姫にオカリナを返す場面を見て何度泣いたことか……。なぜかわからないけど、オカリナを返すとき、非常に悲しくなってくるのだ。さぁ、みんなももう一度『ゼルダ』をやって、思いっきり泣こうぜ!!私は10回やることを目標にしてます。ちなみに、今9回目をやっています。

かめばかむほど味が出る、と言えばスルメ。『ゼルダ』はひとくち目からおいしいのに、かめばもっとおいしくなる、さしずめ魔法の果物ってとこでしょうか。

がんばれゴエモンでろでろ道中 オバケてんこ盛り

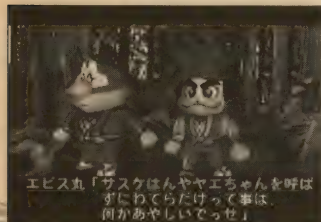
## 期待の2作目

岡山県・あさひさん

思い起こせばファミコン時代、あの名(迷)脇役エビス丸の初登場は、ファミコン版の「2」でした。時は流れSFC時代、今では主人公ゴエモンよりもよく使われるキャラ(笑)サスケと、インパクトのあるゴエモンインパクトが仲間になったのもSFC版『2』でした。

これは絶対64版『2』にあたる『でろでろ道中』も新キャラが出る!否!でない方がおかしい……で、やってくれますコナミ!ミス・インパクトの登場!これでインパクト戦がさらに盛り上がるってもんです。ミッションのミニゲームもいい感じですなぁ。オープニング&

インパクトデモもパワーアップしてるし。今回はゴエモンは主人公らしく一番使いやすいキャラになって、難易度こそ上がったけど、ゲームバランスはちょうどいいと思いました。ゴエモンってシリーズ長いから、そろそろネタつきないんだろうか……と心配したりしましたが、全然大丈夫みたいですね。

個人的な希望をいわせていただくと、ゴエモンシリーズの濃いキャラでRPGや格ゲーやパズル、ボードゲームなどにもチャレンジしてみてほしいです。任天堂の『スマブラ』や『マリオパーティ』に対抗して……ダメっすか……？

ファミコン時代からのロングラン、『ゴエモン』シリーズ。代を重ねるごとに進化して、すっかりコナミの看板キャラクター、って感じだよね。

ゼルダの伝説　時のオカリナ

## ひとりひとりのリンク

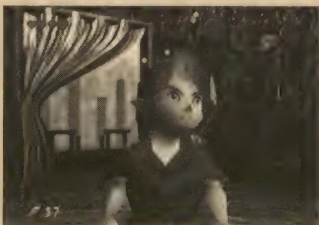
東京都・森　京子さん

今、我が家に集まってくる子供たちは、『ゼルダの伝説』に夢中です。

自分のソフトを持ってくる子もいるし、持っていない子は、うちのソフトを交代で使うので、ファイルは3つともふさがってしまって、『スマブラ』が下手でいっしょに遊んでもらえなくなったのに引き続き、またもや私はあぶれてしまいました。

そばで見ていると、プレイヤーの性格が反映されて、いろいろなリンクがいて、面白いです。釣り堀で、魚を釣らずにオヤジのカツラばかり釣っていたり、リーデットは怖いからと、太陽の歌を覚えに行かなかったり、エポナで障害物競走をクリアしたら牛がもらえる、と言っても「ぼく牛乳好きじゃないからいいです」と言ったり。

この先、どんなリンクが現れるか楽しみです。攻略本を見ながら、ああだこうだと大騒ぎして奮闘している子供達ですが、がんばってラストまでクリアしてほしいです。そうそう、みんな走るより速いからと転がってばかりなので、私が「リンクが1000回転がるとゴロン族に変身するよ」と、うそをついたら、「ホントですか！」と子供達の目がいっせいに輝いちゃって、おもしろかったナ。

最後に、話は変わりますが、任天堂の新しいハードが出たら、最初はやっぱりマリオがやりたいね、というのが子供達の意見でした。

それぞれの遊び方で、まったく違ったリンクに出会える『ゼルダ』。まさに傑作の名がふさわしいですよね。次回作もちょっと気になるところですけど。

バイオレンスキラー

## おサルハンター

千葉県・裏柳生さん

『テュロック』は、友達んちでやったんだけど、どうも操作系があわなくてやめちゃった。確かに面白かったんだけど、ちょっと酔ったりもしたし。で、『ゴールデンアイ』で対戦三昧だったんだよな、ここんとこ（もちろん、『スマブラ』なんかもやりました。まぁ、いわゆる『ドゥーム』系ゲームは『ゴールデンアイ』だけ、ってこと）。

で、こないだ「また『ゴールデンアイ』やるか!」ってみんなで友達の家に押しかけてみると、そいつはあやしいトカゲ模様のソフトパッケージを持ってニヤニヤしてて、N64にはなんだか赤いへんなもの（今思うとハイレゾパックだったんだけど）がささってた。

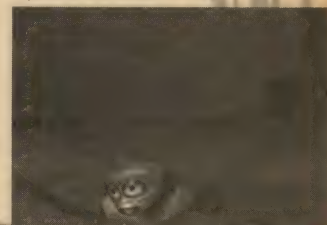
「今日は『バイオレンスキラー』だ。ガンガンやるぜ。」そいつはそう言ってN64の電源を入れた。

まず普通の対戦。画像の鮮やかさとなめらかさにちょっとビックリするけど、俺は強がって「なんだ、『ゴールデンアイ』がキレイになっただけじゃん」とか言ってた。そんな問題じゃないのはわかってたし、みんなも俺が強がり言ってるのはわかってたと思う。

でも、俺がぐうの音も出なくなったのはこれからだ。『バイオレンスキラー』の持ち主のあいつが、こう言ったんだ。「さ、今度はフラッグ戦やろうぜ」

フラッグ戦……。『ゴールデンアイ』では俺が一番得意にしてるモードだ。ようし、任せておけ。どこまででも逃げ回ってやるぜ……。

ゲーム開始。さーて、とりあえずハシゴ登って武器でも探すか。「キッキッキッキッ」ん？何の音だ？と、通路の向こうに敵、テュロック発見！と……「サルだ！サルがいるぞ！」サル？何のことだ？と思ってるとレーザーがふりそそぐ。あぶないあぶない、とりあえず下の階に避難だ……「キッキッキッキッ」いや、だから何だってのソレは。「オイオイまだ気がつかないの？キミがサルなのよ？」は？サル？もしかして俺がフラッグ持ち？ちくしょう、そういうことか！道理で体力少ないと思った！チィ、この姿で逃げまくるわけか……「キッキッキッキッ」だからその鳴き声で階段にいるのがバレバレなんだよ！困るぜまったく！あ！……やられた。

なんだ、このモード一番面白いじゃないか！これだけで買う価値あるよ、まったく。

編集部でも大ブームを巻き起こした『バイオレンスキラー』、またの名をおサルハンター。まだの方はぜひ、体験してみて下さい！

原稿募集

掲載料は2000円のおもちゃ券だぞ！N64ソフトでキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなどなど…ドシドシ送ってね。あて先は77ページ参照。

## 商店街会長のお言葉

| フロムイエスタディ | 牝5 | 父・ダンチヒ |
|---|---|---|
| 508kg -8 鹿毛 | | 母・シュガーレスキャンディ（シャム） |
| | | 成績 16戦 6勝 |
| 栗東 佐浜厩舎 | | 右芝 3 1 3 2 |
| クラス：オープン | | 右ダ 2 0 0 2 |
| 本賞金 10900万円 | | 左芝 0 1 0 1 |
| 総賞金 29210万円 | | 左ダ 1 0 0 0 |

| 11.2 | エリザベス女 | 12ト3 | 河打 | 2200 | 524 |
|---|---|---|---|---|---|
| 12.4 | 六甲S | 12ト3 | 津野田 | 2000 | 520 |
| 3.1 | 中山牝馬S | 12ト1 | 吉臣 | 1800 | 522 |
| 4.1 | 日経賞 | 12ト1 | 河打 | 2500 | 522 |
| 5.2 | 天皇賞(春) | 12ト3 | 南見 | 3200 | 520 |

最近になって急に『ダービースタリオン98』にハマり出した。少し前まではサターン版で遊んでいたけど、CD-ROMの読み込み時間がもどかしかった。この『98』は、データは少し古いものの、ロムカセットだから実に快適。

## 予算別！夏休みオススメソフト

お待ちかねの夏休み！タップリと時間があるだけに、ゲームを楽しむにはうってつけの時期だよね。そこで夏休み中に遊ぶのにふさわしい、安くて面白いオススメゲームを予算別に紹介！カッコ内の金額は、秋葉原価格ではなく各地の一般的な価格相場だ。

### ￥予算5000円大

発売直後の新作ソフトは苦しいものの、1〜2ヶ月くらいたった準新作なら、ほとんどのソフトが買える予算だ。『ポケモンスタジアム2』や『大乱闘！スマッシュブラザーズ』（各4980円）といった定番2本は、みんなで楽しめる内容なので順当にオススメできるソフト。N64が誇る名作パズル『ウエットリス』（4480円）は、事実上1人プレイ専用なのが難点だけど、中毒性が非常に高く、長く楽しめるのが魅力だ。

### ￥予算3000円大

この予算でも購入できる名作が多くあるぞ。まだ遊んだことがないならば、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』（2980円）で確定。史上最高のソフトをじっくりと楽しんでもらいたい。その他にも『バンジョーとカズーイの大冒険』『F-ZERO X』（各2980円）も文句ナシにオススメ。GBソフトなら『ゼルダの伝説 夢をみる島DX』がいいだろう（2980円）。ゲームシステムは、SFC版の流れを受けているので遊びやすい。

### ￥予算1000円大

さすがにこの金額では買えるソフトがかなり限られてしまう。N64ソフトなら『パイロットウイングス64』（980円）かな。N64本体と同時に発売された古いソフトだけど、空を飛ぶ爽快感はかなりのもの。GBソフトなら『ポケモンカードGB』（980円）でキマリ。ポケモンの知識が全くない人でも間違いなく楽しめる内容。集めたカードで自分のデッキを組み、友達と通信対戦するのがメチャクチャ面白いぞ。

➡未だ大人気の『スマブラ』。とっつきやすいのも魅力だ

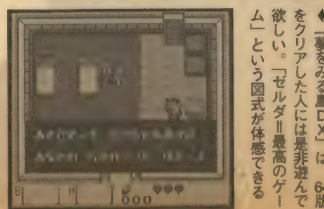
➡『ゼルダ』はN64ユーザーなら絶対に遊んでおかないと損

➡『パイロットウイングス64』は難しくてやり応えがあるぞ

➡『ウエットリス』は最近品薄気味で、なかなか売ってない

➡『夢をみる島DX』は、64版をクリアした人には是非遊んで欲しい。「ゼルダ＝最高のゲーム」という図式が体感できる

➡こちらは編集部でも大流行した『ポケモンカードGB』。まずカード集めにハマり、その後通信対戦にハマるという具合

## 今月のオレはこれを買う！

今月は大豊作！優先順に紹介しよう。最も気に入ったのは『電車でGO！64』。風景が綺麗でPS版『2』を持っていても買い増しするだけの魅力がある。次はGBの『スパイVSスパイ』。ファミコン版のファンも大満足の出来で通信対戦もメチャ楽しい。『実況Jリーグパースト2』は、コナミのサッカーゲームはもともと素晴らしい出来で、その上にサクセスモードが加わったからには買わずにはいられない。『Rally'99』は、走る楽しさにあふれている。『マリオゴルフGB』も順当な面白さ。

➡『電車でGO！64』は実に綺麗な画面。ロムカセットならではだ

➡『ラリー'99』はN64のリアル系レースゲームの中では最高のデキ

### はみだし大通り

予算に関係なく、どれか1本オススメするとしたら『マリオゴルフ64』（5480円程度）。1人でも長〜く楽しめるし、みんなでワイワイ対戦プレイもできるので、まさに夏休みにピッタリの内容だ。

 沢山のお便りをいただきながら、なかなかお返事できなくてすいません。CQE07011@nifty.ne.jpまでEメールか、編集部宛のFAX（03-3230-0675）ならお返事確実。返信先も必ず書いてね。

# 秋葉原価格調査団（7/9調査）

今月は値下がりしたソフトが少なく、平穏な相場となっている。『マリオゴルフ64』や『ポケモンスタジアム2』といった比較的新しいソフトも、安定して売れているのでほとんど値動きがない。逆に、昔発売された古いタイトルなどが、安売りしていた店で売り切れとなったせいで、価格が上昇しているものもいくつかある。どこの地域でもそうだけど、夏休みはゲームソフトが良く売れるシーズンなので、これから8月いっぱいは、あまり大きな価格変動は無いと考えていいだろう。

ただ、この時期は「夏休みセール」といった特価期間を設けるゲームショップが多く、思わぬソフトが安く手に入るチャンスもある。近所の行き付けの店を時々チェックしてみて、安くて面白いソフトを購入し、楽しい夏休みを過ごそう!

◆発売以来、ほとんど価格が変わっていない『マリオゴルフ64』。定番ソフトとして売れ続けそう

## 各ハードのお値段

| | |
|---|---|
| NINTENDO64 | 11000円 |
| ゲームボーイカラー | 6280円 |
| ゲームボーイポケット | 3280円 |
| スーパーファミコンジュニア | 6480円 |
| AV仕様ファミコン | 4980円 |
| ドリームキャスト | 19800円 |
| セガサターン | 6800円 |
| プレイステーション | 14000円 |
| ワンダースワン | 4480円 |

値下げ効果でドリームキャストがよく売れている。その他のハードはほぼ値動きナシ。

| ソフト名 | 価格 | 秋葉原価格 | 発売元 |
|---|---|---|---|
| 悪魔城ドラキュラ黙示録 | 7800 | 2970 | コナミ |
| イギーくんのぶらぶらぽよん | 5800 | 1480 | アクレイムジャパン |
| ウエイン・グレツキー・3Dホッケー | 6800 | 3980 | ゲームバンク |
| ウエットリス | 5800 | 3980 | イマジニア |
| ウエーブレース64 | 6800 | 1970 | 任天堂 |
| ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 | 5980 | 980 | ハドソン |
| エアロゲイジ | 7800 | 1979 | アスキー |
| エアーボーダー64 | 7980 | 2480 | ヒューマン |
| 栄光のセントアンドリュース | 9800 | 1480 | セタ |
| エクストリームG | 6800 | 1979 | アクレイムジャパン |
| SD飛龍の拳伝説 | 6480 | 2950 | カルチャーブレーン |
| NBA IN THE ZONE'98 | 6800 | 3980 | コナミ |
| NBA IN THE ZONE2 | 7800 | 6480 | コナミ |
| F-ZERO X | 5800 | 2480 | 任天堂 |
| F1 WORLD GRAND PRIX | 5800 | 2979 | 任天堂 |
| エルテイルモンスターズ | 6800 | 5780 | イマジニア |
| AI将棋3 | 7800 | 3980 | アスキーサムシンググッド |
| おねがいモンスター | 6980 | 5480 | ボトムアップ |
| オリンピックホッケーナガノ | 6800 | 1979 | コナミ |
| G.A.S.P!! | 6800 | 3980 | コナミ |
| カメレオン・ツイスト | 6980 | 1970 | 日本システムサプライ |
| カメレオン・ツイスト2 | 6300 | 3980 | 日本システムサプライ |
| がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り | 7800 | 5980 | コナミ |
| がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ | 8900 | 1980 | コナミ |
| キラッと解決! 64探偵団 | 6800 | 2980 | イマジニア |
| キングヒル64 | 6980 | 1979 | ケムコ |
| ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～ | 6800 | 1980 | ハドソン |
| ゴールデンアイ007 | 4800 | 3980 | 任天堂 |
| 最強羽生将棋 | 9800 | 3980 | セタ |
| Jリーグイレブンビート1997 | 6980 | 3480 | ハドソン |
| Jリーグダイナマイトサッカー64 | 7500 | 980 | イマジニア |
| Jリーグタクティクスサッカー | 7800 | 6480 | アスキー |
| JリーグLIVE64 | 9800 | 980 | EAV |
| 時空戦士テュロック | 7800 | 1280 | アクレイムジャパン |
| 実況Jリーグパーフェクトストライカー | 9800 | 1480 | コナミ |
| 実況G1ステイブル | 7800 | 6780 | コナミ |
| 実況パワフルプロ野球4 | 8900 | 1980 | コナミ |
| 実況パワフルプロ野球5 | 7800 | 3980 | コナミ |
| 実況パワフルプロ野球6 | 7800 | 6780 | コナミ |
| 実況ワールドサッカー3 | 7500 | 売り切れ | コナミ |
| 実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～ | 7800 | 売り切れ | コナミ |
| シティツアーグランプリ全日本GT選手権 | 6800 | 2980 | イマジニア |
| シムシティ2000 | 6800 | 2950 | イマジニア |
| 新世紀エヴァンゲリオン | 8800 | 7480 | バンダイ |

| ソフト名 | 価格 | 秋葉原価格 | 発売元 |
|---|---|---|---|
| 人生ゲーム64 | 6800 | 3480 | タカラ |
| 新日本プロレス 闘魂炎導 | 6980 | 980 | ハドソン |
| 新日本プロレス 闘魂炎導2 | 6800 | 5480 | ハドソン |
| 進め! 対戦ぱずるだま　闘魂! まるたま町 | 6800 | 2980 | コナミ |
| スター・ウォーズ～帝国の影～ | 7800 | 980 | 任天堂 |
| スターソルジャー バニシングアース | 6800 | 2480 | ハドソン |
| スターフォックス64 | 4800 | 3780 | 任天堂 |
| スノボキッズ | 6800 | 3980 | アトラス |
| SNOW SPEEDER | 6800 | 2480 | イマジニア |
| スペースダイナマイツ | 6800 | 1800 | ビッグ東海 |
| スーパースピードレース64 | 6800 | 1979 | タイトー |
| スーパービーダマン バトルフェニックス | 6800 | 3980 | ハドソン |
| スーパーボウリング | 6800 | 3980 | アテナ |
| スーパーマリオ64 | 4800 | 2980 | 任天堂 |
| スーパーロボットスピリッツ | 7800 | 2480 | バンプレスト |
| ズール～魔獣使い伝説～ | 6800 | 5480 | イマジニア |
| ゼルダの伝説 時のオカリナ | 6800 | 1970 | 任天堂 |
| ソニックウイングスアサルト | 6980 | 売り切れ | ビデオシステム |
| 超空間ナイタープロ野球キング | 9980 | 980 | イマジニア |
| 超空間ナイタープロ野球キング2 | 6800 | 3980 | イマジニア |
| 超スノボキッズ | 6800 | 4980 | アトラス |
| チョロQ64 | 6800 | 5280 | タカラ |
| ディディーコングレーシング | 6800 | 1972 | 任天堂 |
| デザエモン3D | 7800 | 2980 | アテナ |
| テトリス64 | 4980 | 3780 | セタ |
| デュアルヒーローズ | 6980 | 980 | ハドソン |
| 1080°スノーボーディング | 6800 | 1980 | 任天堂 |
| DOOM64 | 7800 | 3980 | ゲームバンク |
| トップギアオーバードライブ | 6980 | 3180 | ケムコ |
| トップギアラリー | 6980 | 1972 | ケムコ |
| ドラえもん のび太と3つの精霊石 | 7980 | 6480 | エポック社 |
| ドラえもん2 のび太と光の神殿 | 6800 | 2980 | エポック社 |
| ナイフエッジ | 6980 | 1979 | ケムコ |
| ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ | 5800 | 4980 | 任天堂 |
| ぬし釣り64 | 6800 | 4980 | パックインソフト |
| バイオレンスキラー | 7800 | 5480 | gemzi |
| ハイパーオリンピック イン ナガノ64 | 6800 | 2980 | コナミ |
| パイロットウイングス64 | 9800 | 953 | 任天堂 |
| 爆笑人生64 めざせ! リゾート王 | 6800 | 2980 | タイトー |
| 爆ボンバーマン | 6980 | 3980 | ハドソン |
| パズルボブル64 | 4800 | 3980 | タイトー |
| パチンコ365日 | 6980 | 2980 | セタ |
| BUCK BUMBLE | 6880 | 1979 | Ubiソフト |
| 遥かなるオーガスタMASTARS'98 | 7980 | 2480 | T&Eソフト |

| ソフト名 | 価格 | 秋葉原価格 | 発売元 |
|---|---|---|---|
| パワーリーグ64 | 6980 | 980 | ハドソン |
| バンジョーとカズーイの大冒険 | 6800 | 3480 | 任天堂 |
| バーチャル・プロレスリング64 | 6800 | 1980 | アスミック |
| Parlor! PRO64 | 6980 | 3980 | 日本テレネット |
| ピカチュウげんきでちゅう | 9800 | 4970 | 任天堂 |
| ヒューマングランプリ | 9800 | 980 | ヒューマン |
| 飛龍の拳ツイン | 6980 | 2950 | カルチャーブレーン |
| ファイティングカップ | 6800 | 2980 | イマジニア |
| ファミスタ64 | 6800 | 980 | ナムコ |
| FIFAロードトゥワールドカップ'98 | 6800 | 3980 | エレクトロニックアーツ |
| ぷよぷよSUN64 | 5980 | 2280 | コンパイル |
| ブラストドーザー | 4800 | 980 | 任天堂 |
| プロ麻雀　極64 | 6800 | 3980 | アテナ |
| HEIWAパチンコワールド64 | 7900 | 4980 | ショウエイシステム |
| HEXEN | 6800 | 1980 | ゲームバンク |
| 牧場物語2 | 6800 | 4980 | パックインソフト |
| ポケモンスタジアム | 6800 | 2980 | 任天堂 |
| ポケモンスタジアム2 | 5800 | 4970 | 任天堂 |
| ポケモンスナップ | 6800 | 2970 | 任天堂 |
| ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え～ | 6800 | 3980 | ハドソン |
| 麻雀道64 | 6980 | 2980 | ビデオシステム |
| 麻雀放浪記CLASSIC | 7900 | 2980 | イマジニア |
| 麻雀MASTAR | 9800 | 1980 | コナミ |
| 麻雀64 | 7800 | 5980 | コーエー |
| マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー | 6800 | 3480 | カプコン |
| マリオカート64 | 4800 | 3980 | 任天堂 |
| マリオゴルフ64 | 5800 | 4980 | 任天堂 |
| マリオのフォトピー | 9800 | 3970 | ハギワラシスコム |
| マリオパーティー | 5800 | 3980 | 任天堂 |
| マルチレーシングチャンピオンシップ | 7900 | 1780 | イマジニア |
| 森田将棋64 | 9800 | 3980 | セタ |
| ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ | 8900 | 1980 | エニックス |
| ヨッシーストーリー | 6800 | 1979 | 任天堂 |
| RAKUGAKIDS | 6800 | 売り切れ | コナミ |
| ラストレジオンUX | 6800 | 5480 | ハドソン |
| LET'Sスマッシュ | 6800 | 5480 | ハドソン |
| 64大相撲 | 7980 | 1950 | ボトムアップ |
| 64大相撲2 | 6980 | 3980 | ボトムアップ |
| 64で発見!! たまごっち | 6800 | 380 | バンダイ |
| 64トランプコレクション | 6980 | 1979 | ボトムアップ |
| ワイルドチョッパーズ | 6980 | 2972 | セタ |
| ワンダープロジェクトJ2 | 9800 | 1979 | エニックス |

# GB情報局海外版

海外版GBソフトの『スーパーマリオブラザーズ DX』を紹介しよう。日本でも発売が予定されているけど、海外では既に発売済み。ファミコン版がそのまま遊べる「オリジナル」モードをはじめ、カレンダーや占いモードがあり、ポケットプリンタでマリオキャラのシールがタップリと作れる、盛り沢山の内容。さらに凄いことに、この海外版はカセットがクリア仕様になっていて、GBカラー本体のクリアとピッタリ似合うのだ。

◆ゲームモードが3つ用意され、さらにお楽しみモードが3つあるのだ

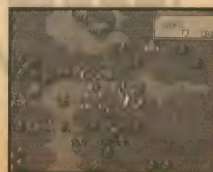
# 自腹プレゼント

今月は、SFCの『ファイアーエムブレム聖戦の系譜』をプレゼントしましょう。NINTENDO POWERで書き換えが出来るけど、このパッケージ版は最近になってほとんど見かけなくなり、秋葉原での中古価格も急上昇中。ファンにとっては、しっかりした説明書が付いている点が魅力とも言えるだろう。例によってアンケートハガキの希望プレゼント欄に、「99番　FE聖戦」と書いて御応募下さい。抽選で1名様にプレゼントします。

◆『776』発売直前のせいか、急激に品薄に

## はみだし大通り

**Q** 「サテラビュー」セットがどうしても売ってないんだけど…。（茨城県・セリカさん）

**A** 任天堂から直接購入できるけど、ゲームの配信が大幅に縮小されているので、今からの購入はとてもオススメできない…。

# NINTENDO POWER 書き換えタイトル一覧

| ジャンル | ソフト名 | 容量(M) | SRAM(M) | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| ACT | スーパードンキーコング | 32 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| | スーパードンキーコング2 | 32 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| | スーパードンキーコング3 | 32 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| | がんばれゴエモン きらきら道中 | 24 | 64 | コナミ | 1000 |
| | スーパーメトロイド | 24 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| | クロックタワー | 24 | 16 | ヒューマン | 1000 |
| | ストリートファイターIIターボ | 20 | なし | カプコン | 1000 |
| | レッキングクルー'98 | 16 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| | ドラえもん3 のび太と時の宝玉 | 12 | なし | エポック社 | 1000 |
| | ドラえもん4 のび太と月の王国 | 12 | なし | エポック社 | 1000 |
| | ロックマン7 | 16 | なし | カプコン | 1000 |
| | デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編 | 16 | なし | カプコン | 1000 |
| | がんばれゴエモン3 | 16 | 64 | コナミ | 1000 |
| | 悪魔城ドラキュラXX | 16 | なし | コナミ | 1000 |
| | スーパーマリオコレクション | 16 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| | ロックマンX | 12 | なし | カプコン | 1000 |
| | ファイナルファイト2 | 12 | なし | カプコン | 1000 |
| | 奇々怪界 月夜草子 | 12 | なし | ナツメ | 1000 |
| | ワギャンパラダイス | 12 | なし | ナムコ | 1000 |
| | カービィボウル | 12 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| | スーパーボンバーマン3 | 12 | なし | ハドソン | 1000 |
| | 超原人2 | 12 | なし | ハドソン | 1000 |
| | 超魔界村 | 8 | なし | カプコン | 1000 |
| | ファイナルファイト | 8 | なし | カプコン | 1000 |
| | キッドクラウンのクレイジーチェイス | 8 | なし | コトブキシステム | 1000 |
| | ツインビー レインボーベルアドベンチャー | 8 | 64 | コナミ | 1000 |
| | 魂斗羅スピリッツ | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| | それ行けエビス丸 からくり迷路 | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| | 超魔界大戦 どらぼっちゃん | 8 | 16 | ナグザット | 1000 |
| | 奇々怪界 謎の黒マント | 8 | なし | ナツメ | 1000 |
| | サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| | スーパーワギャンランド | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| | スーパーワギャンランド2 | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| | THE FIREMEN | 8 | なし | ヒューマン | 1000 |
| | リブルラブル | 4 | なし | ナムコ | 1000 |
| | スーパーマリオワールド | 4 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| RPG | ウィザードリィI・II・III | 32 | 256 | メディアファクトリー | 3000 |
| | ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～ | 32 | 64 | アスキー | 1000 |
| | レナス2 ～封印の使徒～ | 32 | 64 | アスミック | 1000 |
| | Last Bible III | 24 | 64 | アトラス | 1000 |
| | マザー2 | 24 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| | 大貝獣物語 | 24 | 64 | ハドソン | 1000 |
| | ブレスオブファイアII | 20 | 64 | カプコン | 1000 |
| | FEDA | 20 | 64 | やのまん | 1000 |
| | ダウン・ザ・ワールド | 16 | 64 | アスキー | 1000 |
| | 旧約・女神転生 | 16 | 64 | アトラス | 1000 |
| | 真・女神転生II | 16 | 64 | アトラス | 1000 |
| | ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説 | 16 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| | ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物 | 16 | 64 | データイースト | 1000 |
| | ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2 | 16 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| | ELFARIA II | 16 | 64 | ハドソン | 1000 |
| | 新桃太郎伝説 | 16 | 64 | ハドソン | 1000 |
| | ARETHA | 16 | 64 | やのまん | 1000 |
| | ARETHA2 | 16 | 64 | やのまん | 1000 |
| | レナス［古代機械の記憶］ | 12 | 64 | アスミック | 1000 |

| ジャンル | ソフト名 | 容量(M) | SRAM(M) | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| RPG | 真・女神転生 | 12 | 64 | アトラス | 1000 |
| | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II | 12 | 64 | エポック社 | 1000 |
| | トルネコの大冒険 不思議のダンジョン | 12 | 64 | チュンソフト | 1000 |
| | ソードワールドSFC | 12 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| | イーハトーヴォ物語 | 8 | 16 | ヘクト | 1000 |
| | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 | 8 | 16 | エポック社 | 1000 |
| | エストポリス伝記 | 8 | 64 | タイトー | 1000 |
| | ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙 | 8 | 64 | データイースト | 1000 |
| | METAL MAX 2 | 8 | 64 | データイースト | 1000 |
| SPT | スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム | 32 | 256 | ヒューマン | 1000 |
| | 実況ワールドサッカー2 | 24 | 64 | コナミ | 1000 |
| | リングにかけろ | 20 | なし | メサイヤ | 2000 |
| | スーパーパンチアウト | 16 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| | スーパーファミリーゲレンデ | 16 | 64 | ナムコ | 2000 |
| | 磯釣り 離島篇 | 16 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| | 海のぬし釣り | 16 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| | 川のぬし釣り2 | 12 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| | スーパーフォーメーションサッカー96 WCE | 12 | なし | ヒューマン | 1000 |
| | ダービージョッキー［騎手王への道］ | 8 | 64 | アスミック | 1000 |
| | ワイアラエの奇蹟 | 8 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| | デビルズコース | 8 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| | スーパーファミリーテニス | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| | スーパー大相撲 熱戦大一番 | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| | ナムコットオープン | 8 | 64 | ナムコ | 1000 |
| | スキーパラダイス with スノーボード | 8 | なし | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| | つり太郎 | 8 | 16 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| | F-ZERO | 4 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| SLG | 幻獣旅団 | 32 | 256 | アクセラ | 2000 |
| | ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～ | 32 | 64 | コナミ | 1000 |
| | スーパーブラックバス3 | 32 | 64 | スターフィッシュ | 1000 |
| | ファイアーエムブレム聖戦の系譜 | 32 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| | 魔神転生II | 24 | 64 | アトラス | 1000 |
| | タクティクスオウガ | 24 | 64 | クエスト | 1000 |
| | Winning Post2 プログラム'96 | 24 | 256 | 光栄 | 1000 |
| | ダービースタリオン98 | 24 | 256 | 任天堂 | 2000 |
| | ファイアーエムブレム紋章の謎 | 24 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| | アースライト ルナ ストライク | 24 | 64 | ハドソン | 1000 |
| | 伝説のオウガバトル | 16 | 256 | クエスト | 1000 |
| | スーパーブラックバス2 | 16 | 64 | スターフィッシュ | 1000 |
| | デア ラングリッサー | 16 | 64 | 日本コンピュータシステム | 1000 |
| | スーパーファミコンウォーズ | 16 | 256 | 任天堂 | 2000 |
| | 牧場物語 | 16 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| | AIII S.V. | 16 | 256 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| | ジ・アトラス | 16 | 256 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| | 鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団 | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| | 鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線 | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| | 魔神転生 | 12 | 64 | アトラス | 1000 |
| | ミリティア | 12 | なし | ナムコ | 1000 |
| | 鋼鉄の騎士 | 8 | 64 | アスミック | 1000 |
| | SUPER大航海時代 | 8 | 64 | 光栄 | 1000 |
| | たまごっちタウン | 8 | 64 | バンダイ | 2500 |
| | ロードモナーク | 4 | 64 | エポック社 | 1000 |
| | シムシティー | 4 | 256 | 任天堂 | 1000 |
| PUZ | すってはっくん | 24 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| | カービィのきらきらきっず | 16 | 16 | 任天堂 | 2000 |

| ジャンル | ソフト名 | 容量(M) | SRAM(M) | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| PUZ | マジカルドロップ2 | 16 | なし | データイースト | 1000 |
| | POWERロードランナー | 12 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| | 上海III | 8 | なし | サン電子 | 1000 |
| | CAMEL TRY | 8 | なし | タイトー | 1000 |
| | クオンパSFC | 8 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| | POWER倉庫番 | 8 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| | マリオのスーパーピクロス | 8 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| | パネルでポン | 8 | なし | 任天堂 | 1000 |
| | ピクロスNP Vol.1 | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| | ピクロスNP Vol.2 | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| | ピクロスNP Vol.3（8/1より） | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| | す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー | 8 | 64 | バンプレスト | 1000 |
| | す～ぱ～ぷよぷよ | 8 | なし | バンプレスト | 1000 |
| | お絵かきロジック | 4 | 16 | 世界文化社 | 2000 |
| | PUZZLE BOBBLE | 4 | なし | タイトー | 1000 |
| | コズモギャング ザ パズル | 4 | なし | ナムコ | 1000 |
| | ドクターマリオ | 4 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| | コラムス（8/1より） | 4 | 16 | メディアファクトリー | 2000 |
| SHT | 極上パロディウス | 16 | なし | コナミ | 1000 |
| | PHALANX | 8 | なし | コトブキシステム | 1000 |
| | ポップンツインビー | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| | パロディウスだ！～神話からお笑いへ～ | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| | AXELAY | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| | コズモギャング ザ ビデオ | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| | グラディウス3 | 4 | なし | コナミ | 1000 |
| | SPACE INVADERS | 4 | なし | タイトー | 1000 |
| | キャラバン シューティング コレクション | 4 | なし | ハドソン | 1000 |
| ETC | はじまりの森 | 32 | 64 | 任天堂 | 2500 |
| | 同級生2 | 32 | 16 | バンプレスト | 2000 |
| | 晦－つきこもり | 32 | 64 | バンプレスト | 1000 |
| | ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女 | 24 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| | 平成 新・鬼ヶ島 前編 | 24 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| | 平成 新・鬼ヶ島 後編 | 24 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| | かまいたちの夜 | 24 | 64 | チュンソフト | 1000 |
| | 学校であった怖い話 | 24 | 64 | バンプレスト | 1000 |
| | 魔女たちの眠り | 24 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| | Zooっと麻雀! | 20 | 256 | 任天堂 | 2000 |
| | 夜光虫 | 16 | 64 | アテナ | 1000 |
| | 大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～ | 16 | 64 | タイトー | 1000 |
| | SUPER人生ゲーム3 | 16 | 64 | タカラ | 1000 |
| | ただいま勇者募集中 おかわり | 16 | 64 | ヒューマン | 1000 |
| | ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～ | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| | ハロー！パックマン | 12 | なし | ナムコ | 1000 |
| | RPGツクール SUPER DANTE | 8 | 256 | アスキー | 1000 |
| | ドカポン外伝 炎のオーディション | 8 | なし | アスミック | 1000 |
| | 決戦！ドカポン王国、～伝説の勇者たち～ | 8 | 64 | アスミック | 1000 |
| | プロ麻雀 極III | 8 | 64 | アテナ | 1000 |
| | 大爆笑人生劇場 | 8 | なし | タイトー | 1000 |
| | SUPER億万長者ゲーム | 8 | 64 | タカラ | 1000 |
| | 弟切草 | 8 | 64 | チュンソフト | 1000 |
| | スーパー桃太郎電鉄II | 8 | 64 | ハドソン | 1000 |
| | 囲碁倶楽部 | 8 | 64 | ヘクト | 1000 |
| | 真・麻雀 | 4 | 64 | コナミ | 1000 |
| | スーパートランプコレクション2 | 4 | なし | ボトムアップ | 1000 |

# SFC&GB発売カレンダー

● NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
P…ポケットプリンタ対応ソフト。

## スーパーファミコン

### ●【8月以降発売予定】●

- 8月1日 **コラムス**/PUZ/メディアファクトリー/2000円/NP
- 8月1日 **ピクロスNP Vol.3**/PUZ/任天堂/2000円/NP
- 9月1日 **ファイアーエムブレム トラキア776**/SLG/任天堂/2500円/NP

## ゲームボーイ

### ●【7月発売予定】●

- 23日 **メダロット2 カブトバージョン**/RPG/イマジニア/3980円/C
- 23日 **メダロット2 クワガタバージョン**/RPG/イマジニア/3980円/C
- 23日 **ドラえもん あるけあるけラビリンス**/ETC/エポック社/3980円/C
- 23日 **無頼戦士カラー**/SHT/キッド/3980円/C専用
- 23日 **ポケットルアーボーイ**/SLG/キングレコード/3980円/C
- 23日 **スパイvsスパイ**/ACT/ケムコ/3980円/C専用
- 23日 **昆虫博士2**/ACT/J・ウイング/4800円/C
- 23日 **釣り先生2**/ACT/J・ウイング/4800円/C
- 23日 **次世代ベーゴマバトル ベイブレード**/RPG/ハドソン/3980円/C
- 30日 **ジェムジェムモンスター**/SLG/キッド/3980円/C
- 30日 **三国志ゲームボーイ版2**/SLG/コーエー/4800円/C
- 30日 **チョロQ ハイパーカスタマブルGB**/RAC/タカラ/3980円/C

### ●【8月発売予定】●

- 5日 **アザーライフ アザードリームスGB**/RPG/コナミ/4300円(予)/C
- 6日 **-ぷよぷよ外伝-ぷよぷよぉ～ず**/RPG/コンパイル/3980円/C
- 6日 **牧場物語GB2**/SLG/パックインソフト/3980円(予)/C
- 6日 **ポケットファミリーGB2**/SLG/ハドソン/3980円(予)/C
- 10日 **マリオゴルフGB**/SPT/任天堂/未定3800円/C専用
- 13日 **Jリーグエキサイトステージ GB**/SPT/エポック社/3980円/C専用
- 13日 **シャドウゲイト リターン**/ADV/ケムコ/3980円/C
- 20日 **アクアライフ**/ETC/タム/3980円/C
- 上旬 **バックギャモン**/TAB/アルトロン/3980円(予)/C

### ●【9月発売予定】●

- 3日 **きせかえ物語**/SLG/パックインソフト/3800円/C/P
- 10日 **ぐるぐるガラクターズ**/RPG/アトラス/4300円/C
- 22日 **スーパーリアル・フィッシング**/RPG/アトラス/4300円/C
- 23日 **ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II**/RPG/エニックス/4900円/C
- 上旬 **ポケットモンスター金**/RPG/任天堂/3800円/C
- 上旬 **ポケットモンスター銀**/RPG/任天堂/3800円/C
- 上旬 **キャットウーマン**/ACT/ケムコ/3980円/C専用
- 上旬 **デイジャブ**/ADV/ケムコ/3980円/C専用
- 9月 **スーパーショット**/SPT/カルチャーブレーン/3600円/C
- 9月 **スーパーチャイニーズファイターDX**/ACT/カルチャーブレーン/3900円/C
- 9月 **本格将棋「聖」**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 9月 **語楽王 TANGO!**/ETC/J・ウイング/未定/C

### ●【10月以降発売予定】●

- 10月上旬 **ウィザードリィ エンパイア**/RPG/スターフィッシュ/3980円/C専用
- 10月下旬 **～倉庫番伝説～光と闇の国**/PUZ/J・ウイング/未定/C
- 10月 **白江七段の囲碁入門**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 10月 **ファミリートランプ**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 12月 **飛龍の拳スタジアムGB SD**/ACT/カルチャーブレーン/3900円/C
- 秋 **マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～（仮）**/RPG/イマジニア/未定/C
- 秋 **エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～（仮）**/RPG/イマジニア/未定/C
- 秋 **シルバニアファミリー**/ADV/エポック社/未定/C
- 秋 **ゴルフだいすき!**/SPT/キッド/3980円/C
- 秋 **スーパーロボット大戦 リンクバトラー**/RPG/バンプレスト/未定/C
- 冬 **ダンジョンセイバー**/RPG/J・ウイング/4800円(予)/C

### ●【発売日未定】●

- **ウエットリスGB**/PUZ/イマジニア/3980円/C
- **シェラザード伝説**/RPG/カルチャーブレーン/3900円/C
- **スター・ウォーズ エピソード1 レーサー**/RAC/任天堂/未定/C専用
- **スーパーマリオブラザーズデラックス**/ACT/任天堂/未定/C専用
- **ドンキーコングランド2**/ACT/任天堂/未定
- **ポケモンピクロス**/PUZ/任天堂/未定/C

いよいよ見えてきたぞ!

# 64DDの新事実2

64ドリームが「64DDの新事実」の特集を掲載したのは、98年4月号のこと(その記事に「64DDの発売カウントダウンは始まっているぞ」なんて書いていたりして、お恥ずかしい限り)。あれから1年と5ヵ月、いよいよ見えてきた64DDの世界。それではさっそく"ゲームを変える"64DDワールドへご案内いたしましょう。

# 64DDのサービスを行う新会社「ランドネットDD」が業務を開始

6月30日、64DDに関するサービスを行う「ランドネットDD」がいよいよ業務を開始した。ご存じのように、この新会社は任天堂とリクルートの共同出資により設立されたもの。「ランドネットDD」の業務開始に先駆けて、リクルートの新規事業開発室エグゼクティブプランナーである香山哲氏の記者説明会が開かれたので、彼のコメントを交えながら64DDの「新事実」を紐解いていくことにするぞ。

●リクルート新規事業開発室エグゼクティブプランナー●ランドネットDD取締役●マリーガルマネジメント取締役●メディアファクトリー常務取締役●シーリオスタジオ代表

◆とにかく肩書きの多い香山さん。いきなり「ファミ通」に登場し、「サクラ大戦がゲームボーイで出る」と発言して業界を騒然とさせた「ゲーム業界の奇才」だ

## 64DDの価格帯は1万円から1万3000円？

ようやくうっすらとその姿が見えてきた64DDの概要。とは言え、まだまだナゾが多いのも事実。平成不況のこのご時世、やっぱり何よりイチバン気になるのが64DDのお値段だ。ユーザーとしては100円でも安いほうがいいわけだし、一体いくらくらいで買えるんだろうか。

香山さん「64DDは何種類かのスターターキットで発売されることになると思います。通信をセットにする場合と、通信はしないからパッケージだけでいいですよという方もいますので、それによって値段は違ってくるでしょう。いま任天堂さんとつめている最中なんですが、安ければ安いほどいいという考え方を持っています。1万円から1万3000円ぐらいにできればいいなと思っています」

だいたい予想通りの価格に落ちつきそうですな。あと、通信用のキット(通信カートリッジとユーティリティディスク)のほかにも、オプションで専用のマウスやキーボードも同時発売されるとか(色は黒になる可能性大)。Eメールを活用する人にとっては必需品だね。

## スペースワールドで予約スタート？

さて、その64DDを手に入れる方法なんだけど、N64の場合とは違って、ゲームショップなど、お店では購入できないことになりそうだ(ソフトも同じ)。なので、購入希望者はまず予約をすることが必要になるのだ。そして宅配を使って直接自宅に送ってもらうか、近所の特定の店舗でパッケージを受け取ることになりそうなのだ。

香山さん「64DDを多くの方にお見せできるのはスペースワールドなので、それまでに価格などが決まれば、その場で予約を受け付けるということもやってみたいですね。準備が間に合わなければ、スペースワールドで実際に64DDを見ていただいて、9月から申し込みを開始することになります」

任天堂スペースワールドは8月27日から3日間、幕張メッセで開催される予定。このイベントに参加できない地方のユーザーのためにも、インターネットやフリーダイヤルでも予約の受け付けを実施して欲しいものだね。

イラスト／渡辺健一

はみだしDD……「(新会社を設立したのは)個人的な部分ではとにかく飯田和敏さんの『巨人のドシン1』で遊んで欲しいという思いがあったんです。とにかく『巨人のドシン1』を埋もれさせたくないというのが本音なんです」(香山さん)

## 64DDの新事実 3 12月1日にサービス開始！ 初回出荷数は限定10万台！

64DDはN64の周辺機器なので、N64本体がなければもちろん遊べない。そこで、N64の普及台数が64DDの生産台数に関わってくるんだけど、99年3月末時点でのN64の出荷数は国内で436万台。これまでの伸び率からすると、64DDのサービスを開始する12月1日の時点では500万台を突破しているのは間違いないだろう。そんななか、64DDの年間売上げ目標台数を50万台に設定しているというのだけど…。

香山さん「N64の出荷数が500万台として、N64を初めて買われる方がいたとしても1割くらいをひとつのメドとして見ようということです。でも、初回出荷数は製造の関係もあり10万台になります。もし仮に、予約で30万人が殺到すれば20万の人はすぐにもらえないことになります。追加生産については、場合によってはN64と64DDの一体型を作ろうという話にもなるかもしれないですね。そうなればちょっと待っていただくことになるでしょう。追加生産するにしても年は越してしまうでしょうから、少なくとも1カ月間は初回の10万人の人たちだけが楽しめるものになるでしょうね」

むむむ。いわゆる様子見のユーザーにとっては、「欲しい」と思ったときに64DDがすぐに手に入らない状況もありえるのだ。これからの情報をしっかりチェックしながら、「初回10万人64DDユーザー」の名誉を手に入れるかどうか、じっくり考える必要がありそうだ。

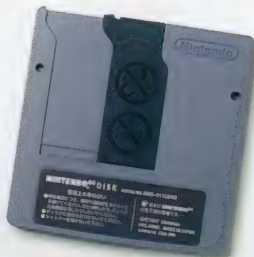
◆64DDのセッティングはとてもカンタン。N64本体を上に乗せて、2つあるネジをまくだけでOK

## 64DDの新事実 4 会員にならなくても64DDは楽しめる?!

「64DDは会員にならないと楽しめないの？」と質問してくる読者も多いのだけど、ここでの会員というのは、ランドネットDDが開設するインターネットに接続できるメンバーになるという意味。だから、インターネット会員にならなくても『巨人のドシン1』で遊ぶことはできるのだ。でも、やっぱり通信をやってみたいという人たちは「会費」がいくらになるのか気になるよね。

香山さん「会費については何種類か用意しようと思っています。たとえばネットワークのサービスを受けずにソフトだけを買われる方からは当然会費をとらない方向で考えています。また、ISP（インターネット・サービス・プロバイダ）と契約されている方でインターネットに入りたいという方をどうするかという問題もありますし、もうひとつはネットワークによって自動的にいろんな情報が送られてくる場合がありますよね。そのサービスの単価をどうするかという問題もあります。ベーシックな部分については数百円の会費を前提にしています。ただし、それに見合うサービスは情報を含めてきちんとやっていきますから」

ちなみに、ISPのプロバイダとはインターネットに接続するためのサービスを提供する業者のこと。インターネット時代は、カタカナや英語に強くなければ生き抜いてはいけないのだ。キビシイ～！

◆64DDのディスクの背面には、「磁石に近づけないように」といった禁止マークが入っているのだ。ディスクの容量は64メガバイト（『ゼルダ』2本分）で、そのうち最大38メガバイトを書き込みに使えるようになっている。重さは4.3グラムととても軽いぞ

## 64DDの新事実 5 同時発売ソフトは10タイトル？

今月の新作ソフトカレンダーを見てショックを受けた人も少なくないだろう。『MOTHER3』や『マリオRPG2』といった超期待のタイトルがカセットでの発売に変更されているのだ。そのへんの事情は本郷さんのコーナーを読んでいただくとして、64DDソフトは何本くらい発売されるんだろうか。

香山さん「だいたい10本から12本ぐらいの64DDソフトがほぼ最終のデバッグの段階までできています。初回は10タイトルでスタートしようと思っているんですが、もしかすると8本になったりする可能性もあると思います。たとえば『ゴルフ（仮）』などのソフトがそうなんですけど、商品の形態が完全にできあがってから発売するんじゃなくて、ネットワークのサービスとパッケージで遊ぶ部分をセットにしてあげたらいいんじゃないかというような観点で作っているんです。その、ガワの部分の作りこみができたものから順次発売していくというカタチになるでしょうね」

つまり『ゴルフ（仮）』の場合だと、最初のディスクでは基本的なコースしか回れなかったものが、たとえば「セントアンドリュース」や「オーガスタ」などの有名コースを通信を使って後から追加し、いつまでも新鮮な気分で遊べるようになるということなんだね。

**<64DDと同時発売が予定されているソフト>**

- 巨人のドシン1
- シムシティー64
- マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
- マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
- マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
- エフゼロエックス エクステンション
- 大戦略
- ゴルフ
- 麻雀
- ウォール街（仮）

はみだしDD……「中古に関しては、『じゃマール』でやってるように『私のマリオアーティストを2900円で買いませんか？』というようなことをやってみたい気はしますが（笑）。積極的に介在する気はないですけどね」（香山さん）

64DDの新事実6

## 64DDのキラーソフトは『ウォール街（仮）』

キラーソフトとはハードの売上げを大きく伸ばすゲームタイトルのこと。N64で言えば『マリオ64』や『ゼルダ』がそのキラーソフトということになるんだけど、64DDのタイトルを見てみると一部のユーザーに受け入れられても、『ゼルダ』のように大作ソフトが見あたらない感じがするんだけど…。

香山さん「『ウォール街（仮）』は見ていただくと驚くようなものになっています。これは新しい金融シミュレーションゲームですけど、実は3月に任天堂の山内社長の要請もあってマリオクラブのリーダー級のスタッフに企画段階のものをプレゼンしたんです。そのとき他の未発売ソフトも一緒に見てもらったんですが、マリオクラブのなかでも非常に評価が厳しい人たちのほとんどが『出たら買う』って言ったのが『ウォール街（仮）』だったんですよ。その結果を見て、山内社長が『ウォール街（仮）』は64DDにおける『マリオ』であり『ゼルダ』であるというような言い方をして、このソフトを64DDのキラーソフトとして位置づけられるかもしれないと考えているんです」

こいつは楽しみになってきたぞ。

64DDの新事実7

## 株を知らない小学生でもハマる『ウォール街（仮）』

突如として浮上してきた64DDのキラーソフト、『ウォール街（仮）』。ずいぶん前にトム・クルーズ主演の「ウォール街」という映画もあったけど、もちろん関係ない。この「新しい金融シミュレーションゲーム」って一体どんなソフトなんだろう?

香山さん「まずはα版（体験版）を配りたいと思っていますけど、ビックリしますよ。たぶん中毒者が出てしまうくらい（笑）。これはまったく新しい金融シミュレーションゲームでネットワーク専用です。で、何が違うかというと、いまインターネットトレードとかがありますが、そんなものとは全然違います。単純に株を買って『いくらになりました』とか、『どっちが多いか』というレベルで留まっているものでは全くないですね。それに画面が違います。64DDでここまでのグラフィックが再現できるのかと、ケタ外れに見たこともないような、しかも立体的なものになる予定ですから。小学生でもハマると思います。とても自信があります（笑）」

『ウォール街（仮）』はネットワーク専用ゲームだから、遊んでいる間は通信料金もかかるということ。早く遊んでみたいけど、NTTからの請求書には気をつけなくては。ちなみに制作にはリクルートグループや外部スタッフが関わっているのだとか。

◆マリーガルの会議室で開かれた記者発表会。N64専門誌とゲーム総合誌の編集者が取材にかけつけたのだ

64DDの新事実8

## ソフトが少ないという不安はないのだろうか？

N64が3年前にデビューしたときに、同時発売ソフトがわずか3タイトルだったことを考えると、64DDの10タイトルは「結構多い」と評価することができるかもしれない。でも、『マリオRPG2』や『MOTHER3』が抜け落ちてしまって、数的にも物足りないと不安をおぼえる読者も少なくないと思うんだけど…。

香山さん「不安はないですよ。たとえば、ずっと同じソフトで遊ぶ人っているじゃないですか。世間には『ディアブロ』だけがあればいいっていう人もいますよね。64DDでもずっと離れられないソフトが1本でもあればいいと思います。たとえば『ウォール街（仮）』はどんどん自動的に（マップが？）変わっていくんです。要は、誰にとってコンテンツ（ソフトの情報の中身）が足りないかということなんですね。そういう意味では、64DDのビジネスモデルとコンセプトについては今までのゲームハードとは違うことを考えています」

『ディアブロ』とは多くの中毒者を排出したPCゲームのこと。デス仙人も『ディアブロ』にハマったひとり。「ネット上で同時に4人まで参加できて、見知らぬ人と協力しあったり、あるいは戦ったり、遊ぶ度に変わるダンジョンが新鮮じゃったのう」（デス仙人談）

◆これがデス仙人もハマった『ディアブロ』の画面。プレステ版も出ているが、そちらは同時に2人までがプレイ可能

64DDの新事実9

## ソフト毎にそれぞれのサイトが登場する

「近所にN64の遊び相手がいない…」というのは編集部によく寄せられる相談だ。でも、64DDで通信できるようになれば大丈夫。どんなに遠く離れた相手でも、ネット上で対戦できるだけでなく、ソフトの評価をしあったり、64ドリームの「N64フォーラム」のような話し合いもできちゃうのだ。

香山さん「エンターネットではソフト毎のサービスも考えてまして、専用ブラウザ（インターネットを見るためのソフト）が入ったディスクであれば攻略情報にもアクセスできるようにしたいと思っています。さらにタイトル毎のファンクラブのようなBBS（電子掲示板）などもセットにしていく予定です」

つまり、『巨人のドシン1』のディスクを使って直接、飯田和敏さんにファンレターを送ったりできるようになるってこと。『F-ZERO X エクステンション』のサイトではタイムアタックコンテストも開かれることになりそうだね。

◆任天堂のホームページにある「スマブラ拳」はソフト発売から半年以上過ぎても、1週間に1度のペースで更新されている。開発者にとっても、「ソフトを出したらハイおしまい」ということがなくなるのかも?

はみだしDD……「64DDは、ある意味おもちゃみたいなところはありますね。64DDで何ができるかなって考えたときに結構いろんなことができるわけですよ。やはり竹田さんの設計思想というのはとてもエクセレントですよね」（香山さん）

## 64DDの新事実 10 同じゲームタイトルでも、通信をするかしないかで、価格が変わってくる？

64DDのソフトの魅力はいろんなバージョンのものを同時に出せるところにある。たとえば『ポケモン金・銀』にしても20色の異なるバージョンのソフトを同時に出すこともお茶の子サイサイなのだ(ただし、バグチェックがとても大変そう)。そこまで、大規模でないにしろ、12月に発売されるソフトもいくつかのバリエーションで出ることになりそうなのだ。

香山さん「たとえば『マリオアーティスト』についても、最初から専用ブラウザが入ったディスクと何も入っていないディスクで値段を変えるということも考えているんです」

つまり、公式サイトで攻略情報を見るより、従来のように攻略本や雑誌を見ていればいいという人は、そのぶん安くソフトが買えることになりそうなのだ。ただ、『マリオアーティスト』の場合、自分で作った作品を公式サイトで発表したり、気に入ったデータをもらうということも可能になるはずだから、ちょっと高めでも専用ブラウザの入ったディスクを買ったほうが楽しめそうだね。

➡64DDが発売されない海外では『マリオアーティスト』はカセットで出る予定（写真はE3で撮影したビデオから）

## 64DDの新事実 11 ソフトの値段はCD-ROM並みの料金に

発売当初は「値段が高い」と言われつづけたN64ソフト。9800円だった『マリオ64』の頃に比べると、『ゼルダ』の6800円というのはずいぶん安くなったもんだと感じるけど、ディスクになればもっと安くなるのだ。

香山さん「普通のN64ソフトだったら6800円くらいですけど、ディスクは原価的にはマスクロムと比べても安いですから、プレイステーションのソフト並みにできるかもしれません。さらにユーザーに直接販売することをメインに考えているので中間流通コストがなくなって、価格をより大胆に下げる可能性もあります」

むふ、むふふふ。「価格を大胆に下げる」という言葉の響きがステキですねえ。ソフトの価格帯はまだ発表されていないけど、値段が安くなるのは大歓迎！　ゲーム内容によっては超格安ソフトが出てくることもあるかもしれないね。

## 64DDの新事実 12 小室哲哉が関わっている『サウンドメーカー(仮)』

『ゼルダ』でオカリナの演奏にハマった人も多いと思うけど、そこで期待がふくらむのが『サウンドメーカー(仮)』。これって一体どんなソフトなんだろう？

香山さん「『サウンドメーカー(仮)』については小室哲哉さんと一緒にやっています。これは新しい音楽のエディターソフトになります。準備ができれば、α版(体験版)など特殊なバージョンも配ってみたいと考えています。音楽についてはネットを通じて配信もできるんですけど、これについては次世代ゲームボーイなど携帯端末をウォークマンのように使えたらなあと思っています。64GBケーブルなどを64DDにつなげれば何の問題もなくできますからね」

64GBケーブルとは64GBパックと違って、ゲームボーイにカセットをさしたままN64につなげられるケーブルのことなのだ。

## 64DDの新事実 13 遊びに終わりのない？『巨人のドシン1』

ゲームってエンディングを見てしまえば「ハイおしまい」ってことが多いでしょ。そこんところがこれまでのゲームソフトの限界でもあったのだ。ところが64DDになると、追加でいろんな情報を書き足すこともできるので、ゲームの世界がどんどん開かれていって、長〜く遊べることになりそうなのだ。

香山さん「たとえば『巨人のドシン1』では、飯田和敏さんが考えているように、『Blackバージョン』と『Whiteバージョン』といった続編に書き換えられるだけでなく、『巨人のドシンパーク』というようなさらに広がりのある考え方ができるのではないかと思っています。たとえば『巨人のドシン1』にはマップエディターのような要素もあると思うので、それをベースに他のソフトのキャラクターが動いてみたり、『マリオアーティスト』を使って自分で作ったキャラクターが南の島（『巨人のドシン1』の舞台）で生活できたりすると楽しいと思うんですね」

一昨年の任天堂スペースワールドでの講演で、山内社長が「64DDによって一話完結型のテレビゲームとの差別化をはかりたい」と語っているんだけど、64DDの登場によってまさに終わりのないゲームの時代がやってきそうなのだ。

はみだしDD

「『ダビスタ』はまずGBが出て、その後それと64GBケーブルでつながるカセットが出ますね。でも64DDで対応させる企画も検討していますけど、最初はGBとカセットですね」（香山さん）

## 64DDの新事実14 メーカーシリーズを使って友だち増やそう

64DDの魅力は、ディスクに書き込める機能を生かして、自分で創作した作品をたくさん保存できるところにある（書き込み容量は最大38メガバイト。『マリオ64』であれば約5本分も書き込める！）。だから、『サウンドメーカー（仮）』などのほかにも、自分でゲームを作ることができる『ゲームメーカー（仮）』など新タイトルの発売が予定されているのだ。

香山さん「たとえば“アイラブユー”って文字だけ書いてメールで送るよりも、キャラクターが自分で作れる『グラフィカルメッセージメーカー（仮）』や『サウンドメーカー』などで作ったものをセットにして、自作の音楽と一緒に、かわいいキャラが出てきて“アイラブユー”って言ったほうが相手に気持ちが伝わりますよね。そのような性格を『○○メーカー』というソフトが持っているので、それら全部を組み合わせて『じゃマール』のような世界も提供していきたいと考えているんです」

「じゃマール」とはリクルートが発行する個人投稿情報誌のこと。そこでは友だちを募集したり、モノを売り買いできるようになっているのだ。エンターネットではその仕組みをもとに進化させ、たとえば自分に似たキャラを作って、マリオの音楽とともに登場させ、「ロクヨン友だち募集してます〜」なんてセリフを言わせることも可能になるというわけなんだね。

## 64DDの新事実15 エンターネットからゲーム作家が誕生する？

64DDではいろんな作品を作れるようになる。そこで満足のいくものができれば、人に見せて自慢したくなるというのが人情というもの。たとえば『ピクチャーメーカー（仮）』が発売されれば、ネット上で展覧会が開かれるようになるだろうし、優れた作品を作った人はエンターネットからプロデビューするのも夢じゃない？

香山さん「そうですね。ユーザー1人1人が自分で作って配れるようになりますから。たとえば『オレの攻略法。ワザの集大成』というものを作って、有料50円にするとかね（笑）。その料金はランドネットDDが代わりに徴収してあげるんですよ。そうすると一般のユーザーが作ったソフト毎にファンクラブができたり、いろんなことができるようになるでしょうね。これまではゲーム会社が一方的にソフトを売ってきたような封建主義から、ユーザーの世界にもそういった環境ができてきたということなんです。一種の民主主義ですよね。そこからいずれプロが出てきますよ。フリーで配って人気が出たら、テレ朝の『D'S GARAGE』のような場で紹介されたり、例えばカプコンやナムコといったメーカーからスカウトされるような人も出てくるでしょう」

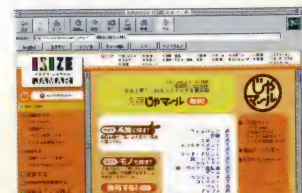
というわけで、将来ゲームを作って生計を立てたいと考えている諸君！64DDは買いだよ。

➡ゲーム評論家の渡辺浩弐さんが司会をつとめる「D'S GARAGE」（テレビ朝日系で深夜放送中）。ゲームクリエイターやCGアーティストなどのプロデビューを支援する番組なのだ

## 64DDの新事実16 エンターネットで受けられるサービス

エンターネットでは、ゲーム毎に会議室やゲーム情報が得られるサイトができるというのはわかったけど、そのほかにはどんなサービスが受けられるのだろうか。

香山さん「もちろんインターネットを普通に見られるようにしたいですね。あと、今、言えるのはメールができます。他にもゲームとか音楽など幅広いジャンルの新しい電子出版物も考えています。ゲームにちょっと近づいたEPS（電子出版物）で競馬なども用意したいと思っています。エンターネットのスタートから順次、何回かに分けながらサービスの拡充をしていく予定です」

競馬というのは「デジタル競馬新聞（仮）」のこと。ここでは最新のレースの結果を得られるだけでなく、シミュレーションゲームとしてレースの予測もできるようになるのだ。そのほか、スポーツ新聞社と提携して野球やF1などの人気スポーツに関しても同様のサービスが受けられるようになるらしいぞ。

⬆リクルートが主催する「じゃマール」などのホームページのように、ソフトやハードの売り買いもできるようになる？

はみだしDD……N64と64DD一体型はモデルができてるんですか？「いや、デザインをしてもいいと言われていますから。フェラーリみたいにしようかと（笑）。そんな話でこの間も竹田さんと盛り上がっていたんですけどね」（香山さん）

## 64DDの新事実17　64DDソフトの情報を手に入れるには

すでに書いたように、64DDソフトは一般のお店では売られない。なので、学校(または会社)の帰りにゲームショップに寄って、「今日はどの64DDソフトを買おうかな？」なんてことはできないのだ。じゃあ、どうやって新作ソフト情報を入手すればいいのか、香山さんに聞いてみた。

香山さん「ゲームというのは動いていないと、その魅力がわからないところがありますよね。ですから、エンターネットで電子マガジンのようにして、好きなソフトをクリックするとそのまま動くシーンが見られるようにすることもできると思います。それで気に入ったら「それちょうだい」ってクリックすればソフトが宅配で送られてくるようなシステムにしてもいいんです。でも、通信をやらずにパッケージだけで遊ばれる方には会員向けの雑誌を配るという方法も考えられますが、多くの部分ではゲーム雑誌の紹介記事に期待するしかないですね。そこから情報を集めていただき、欲しいソフトを取り寄せてもらうという形になると思います」

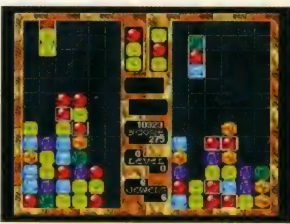
64ドリームでは64DDソフトもどんどん紹介していくので、見逃さないようにねっ。

## 64DDの新事実18　スーファミソフトも64DDで遊べるようになる

香山さんはマリーガルマネジメントの取締役でもある。マリーガルはN64ソフトのクリエイター支援のほかにも、「いいゲームを残そうプロジェクト」として、スーパーファミコンなどの名作ソフトをニンテンドウパワー(ロッピー)の書き換え用ソフトとして制作する仕事もしているのだ。そのような流れから言えば、64DDでもいろんな名作ソフトが遊べるようになる?

香山さん「考えています。ゲームが好きな人のためにもライブラリにしていきたいと思っているんです。スーファミのソフトをN64でとか、ゲームボーイのソフトをN64でとか。ロッピーでやっているようなことをある部分ネットワークでも提供したいと考えています。これはある種のエミュレータが必要になるんです。もしかするとそんなに数多くのタイトルは提供できないかもしれないですが…。ゲームボーイもハードが進化してきているから、バージョンがちょっとずつ違ってきているんです。それらを全部稼働させていくとなると結構難しい部分はありますから。でも、64DDのサービスがスタートする時点で片鱗だけでも結構楽しめると思いますよ」

ゲームの博物館ができるみたいで、とても楽しみだよね。ちなみにエミュレータというのは、あるゲームを別のハードで使えるようにするソフトのことです、はい。

↓8月1日からニンテンドウパワーで書き換えがスタートする『コラムス』。マリーガルのおかげで、セガのソフトがスーファミに初めて移植されることになったのだ

## 64DDの新事実19　ネットワークゲームのハマり過ぎにご注意を!

通信というのは一度はじめると楽しいし、便利なんだけど、気をつけたいのが通話料金。ランドネットDDではどんな仕組みになっているのか、香山さんに代わって、ランドネットDD取締役の原田幸昌さんにお答えいただきました。

原田さん「サーバー(根幹になるコンピュータ)は東京に設置する予定です。それ以外の地域については、ある通信会社とお話をしていまして、そちらのインフラを使うことによって、それほど高コストにならないような拠点を設けていくように話を進めています。ですから、地方にもアクセスポイント(中継点)ができるというふうに考えていただければいいですね」

つまり、自分の住んでいる地域からいちばん近いアクセスポイントに電話をつなげば安くすむというわけ。あと、深夜であれば電話をつなぎっぱなしでも同一料金のテレホーダイというお得なサービスがあったり、東京と大阪の一部の地域では24時間電話をつなぎっぱなしでも1万円(まだ高い…)というサービスが始まるようなので、電話会社の情報も調べておこうね。

←リクルート新規事業開発室のグループリーダーでもある原田さん

## 64DDの新事実20　サードパーティの参入はこれから？

2年前にメーカーのアンケートを実施したとき(97年7月号)、数社が「64DDソフトを開発中」という結果がでたんだけど、今回の発表ではサードパーティのソフトが登場する気配がじぇんじぇんない。いったい全体どーなっておるのだ?

香山さん「64DDで作りたいというのであればぜんぜんかまわないです。でも、ネットワークと言うとすぐに『対戦だ』となるんですが、対戦って勝ち負けがハッキリしているから負けた人はどんどん去っていくわけです。そうすると参加者が負けた段階でどんどん減るわけです。ネットワークを『対戦だ』とだけ思っているソフト開発者の大半は脱落していくでしょうね。エンターネットではそうじゃないモデルを創出できるんじゃないかと考えています。そこでビジネスモデルができてから、他のメーカーの方が参加されたほうがいいかもしれないですね。64DDソフトの開発についてはN64のライセンスを持っていれば作れます。そのうえで、新会社であるランドネットDDのシステムのなかで安心してビジネスをしていただけるようにと考えています。いま本当に儲かっているゲーム会社はほとんどないですよね。だから、これまでと違う、新しい産業を作っていきたいんですよ。みんな今までにないゲームを作ろうとしているんですから」

コナミさん！『パワプロ』を使って「シーズン中のデータをエンターネットでゲット!」みたいなこと、64DDでやってみません？

はみだしDD……64DDの特長のひとつに「時計・カレンダー機能」がある。RPGであれば時間とともに隠していた食料が腐ってしまうという仕掛けもできるのだ。また、建国記念日にゲームのスイッチを入れると、日の丸が掲揚されるといったイベントが起こるかも？

## 64DDの新事実21 PHSやケータイからもつながる64DD

まずはキミの家のモジュラージャック(電話線の差し込み口)のある場所をチェックしてみよう。それがもし玄関のような場所にあったりすると、テレビのある部屋まで長いコードを引っ張ってこないといけなくなるかも？

香山さん「カートリッジ側にPHSや携帯電話につながるジャックをつけて対応させることも検討しています。というのも個人の部屋にテレビを持っている人たちもいると思いますし、リビングでメールを見ているときにお母さんに見られるとイヤな人もいるでしょうから」

携帯につなげられるということは、自動車のなかにN64と小型テレビを持ち込んでエンターネットを楽しむこともできるようになるのだ。

## 64DDの新事実22 次世代機ドルフィンに対応するのは先の話？

新社名「ランドネットDD」を英文字で表記すると「Rand Net DD」。この「Rand」とは、リクルート(RECRUIT)＆(and)任天堂(Nintendo)からきているのだ。ところで、スタートしたばかりのランドネットDD、N64の次世代機「ドルフィン」もターゲットに入れているのだろうか？

香山さん「ランドネットDDは任天堂とリクルートが出資した会社ですからドルフィンに対応する可能性はゼロとは言いませんが、いまのところ任天堂とはそのような話をしていないですね。ですから、新会社の社名にも『DD』とつけたわけですし」

ドルフィンが出るのは早くて2000年末。いつのまにか「ランドネットDOLPHIN」という社名に変わっていたりして？

## 64DDの新事実23 ネットで悪さをしてもすぐにバレるぞ

ネット上では絶対にやってはいけないことがある。匿名でいろんなことを書けるものだから、勝手に他人の個人情報を流したり、悪口を書いたりする人が出てくるのだ。最近、ドリームキャストのネットに友だちの電話番号を勝手に書き込んだために、その友だちの家にたくさんの電話が殺到するという「事件」がおこったのを新聞で読んで知ってる人も多いと思う。ランドネットDDでは、そのようなネット上のマナー違反に対して何か対策は考えているのだろうか。

香山さん「本人とハードの番号とディスクを組み合わせることで、個人を認証させることはできると思います。ですから、ネット上でおかしなことをしたり、不正な行為があったり、社会的に見て問題だということがあれば、ご遠慮いただくということは起こってくると思いますね。ある種のエチケットは必要だと思っています。ただ、そんなふうにはならないで欲しいですけどね。匿名ではあるけれど、何か問題を起こしたら追跡されてわかっちゃいますよということですね」

いつまでも、みんなが楽しめるエンターネットにするためにも、個々がしっかりマナーを守りましょうということなんだね。

## 64DDの新事実24 サービスを受けたときの料金の支払い方法は？

お店でソフトを買ったり、サービスを受ければその場でお金を支払うのが当たり前。でも、エンターネットの場合は自宅で操作するだけに、料金の支払い方が問題になってくるのだ。

香山さん「クレジットカード決済や、最初から課金しているプリペイドソフトなどいろいろ考えています。もしかするとエンターネットを通じて本を買えたりとか、関連グッズを買えたりというサービスを展開する可能性も持っているので、クレジットカードも含めてありとあらゆる方法を考えようと思っています」

関連グッズの販売はぜひやって欲しいサービスだよね。とくに東京と大阪の2カ所しかないポケモンセンターの限定品のオンラインショップを開いてくれればみんなうれしいと思うぞ。

➡ぜひ通販でやってほしいのが、巨人のドシン人形。出たら買うぞ。あと欲しいのが巨人のドシン携帯ストラップ。これも買うぞ

はみだしDD……64DDの発売が決まったことにより「月刊RPG」の構想も実現されるかもしれない。遊んでも遊んでもプレイヤーが「許して」と言うまで、マップがわんこソバのようにどんどん追加されるRPG。そういうのって結構イヤかも。

## 64DDの25新事実 リクルートが64DDに関わった理由

リクルートはもともと就職情報誌などをあつかう会社だ。マリーガルの設立で任天堂と関係が深かった会社だとはいえ、どうして64DDに関わることになったのだろう。

香山さん「N64が発表された段階から任天堂さんと64DDに関する話し合いは始めていたんです。その話のなかで、いちばん最初にスタートしたのが実はローソンと任天堂の提携話(ニンテンドウパワーのこと)で、そのあとマリーガルマネジメントの設立といった流れのなかで、今回の会社の設立を含めて…、会社の形態にするかどうかは当時はわからなかったんですが…、すべてパラレル(平行)に進めてきたんです。リクルートとしては、今後の市場はモニターの奪い合いになると考えており、ゲーム機プラスTVモニターが家庭のなかでPCモニターと対峙するポジションになっていくと考えていましたので」

今回の話はロッピーからはじまり、マリーガル、ランドネットDDに続く、3段ロケット計画だったのだ。

## 64DDの26新事実 ドルフィンの後に発表したのは意図的だった？

64DDに関する発表があったのは、N64の後継機「ドルフィン」の発表からわずか1ヵ月後のこと。「これで64DDは捨てられた」といった読者の反響もあるなど、誰の目にも発表のタイミングが悪すぎたように思えるのだが…。

香山さん「N64の後継機を開発するかもしれないという話は耳にしていましたが、以前から64DDはドリームキャストやプレイステーション2などとコンペティティブ(競合する)マシンだというような認識ではとらえていませんでしたから。むしろ、書き換えと通信という機能を持つことができる64DDによって、これまでにない新しい遊びの世界を作り出すことに、早い時期からいろいろとトライしていける点に魅力を感じていたんです。そうして、遊びの世界が拡がり、これまでとは違った感覚の面白さが感じられるようになって、ゲームが本当の意味での『次世代』に進化したといえるのではないでしょうか。ですから、今回はじめる64DDによるサービスは、ドルフィンなどとは違う方向で新しい産業を作り出していくキッカケになると思っています」

ゲーム機というのは世間の注目を集めながら発売されて、少しでも出足が悪ければ「ダメマシン」という烙印を押されることが多いよね(わかるでしょ)。64DDはそのような呪縛から離れて、我が道を行く自由なマシンでありたいということなんだろうね。

➡ドルフィンの発表をする山内社長。スペースワールドでは社長の講演を聞けないのがとてもさびしい

## 64DDの27新事実 サテラビューの二の舞にはならない？

ここまで読んできて、64DDがとても自由で、いろんな可能性を持ったゲーム機だということはわかったよね。でも、まだまだスーファミの周辺機器であったサテラビューの姿に64DDをダブらせてしまう読者も少なくないはず。64DDはサテラビューの二の舞にはならないのだろうか？

香山さん「可能性はゼロとは言わないですね(笑)。でもサテラビューで何ができたかを考えて欲しいんです。あんなにお金を出してスーパーファミコンアワーって面白かったですかって。そういう意味ではサテラビューは何のビジネスモデルもないなかでの実験だったのではないかと僕は思っています。その意味で、64DDはサテラビューのような状態にはならない。500万台売れてるハードで仮に50万人の規模でずっとアクティビティがあったとしても、たかだかその程度の数じゃないかと言われてしまう可能性はあります。でも、逆に言うといままでのように量を目指すようなことを全然考えていないということですね。自由に楽しいことをやりますから(笑)」

いま、ゲーム業界では売れるソフトと売れないソフトがはっきり分かれてきていることが問題になっている。たとえミリオンに達しようとも、わずか数カ月で飽きられてしまうことも多い。64DDは、そのような閉塞的な状況をぶちこわす使命を負ったハードということが言えそうだ。

➡95年の4月からサービスを開始したサテラビュー。かつてはこのサテラビューと64DDを接続するというアイデアもあったのだ。もう実現しないだろうけどね

## 64DDの28新事実 香山さんが考えるこれからのゲームの世界

ここまで読んできて、「64DDのすべてがわかった」という読者はもちろんいないはず。来月も64DDに関する情報は出てくる予定なので、次号以降に期待していただいて…。最後に香山さんが考える新しいゲームの世界について聞いてみた。

香山さん「本当にゲームって変わっていくと思いますよ。これまでハードメーカー、ソフトメーカー、ユーザーが縦系列になっていたのが、今後は横になってもいいのではないかと考えています。横があって縦があって斜めがあってもいいし、誰がソフトを作ってもいいじゃないかって。ある種、調和型カオスですよ(笑)。テレビを含めてそうなんです。それらがこれからのタネなんです」

64DDのタネが蒔かれるのは12月1日。そこからどのような芽が出てきて、大輪の花を咲かせるか、じっくり見守っていくことにしましょう(もちろんユーザーの立場として水を与えるのを忘れずにね)。

はみだしDD……64DD単体の重量は1.6キログラムなので、N64(880グラム)の約2倍。なぜ、こんなに重いのかというと、耐久性を考えて金属板が入っているとか。ちなみに64DDの製造はハイテクメーカーのアルプス電気が担当する。

ポケモン映画公開記念インタビュー

劇場版ポケットモンスター 幻のポケモン ルギア爆誕
&
ピカチュウたんけんたい
全国東宝洋画系で大好評公開チュウ!!

戸田昭吾&たなかひろかずwithイマクニ?

# ポケモンCD全曲解説

ちっちゃなこどもたちから、音楽通のお兄さん、お姉さん、はたまたママさんたちまで、誰もが大好きなポケモンソング！数々のヒット曲を生み出したポケモンワールドのレノン・マッカートニー、戸田さん&たなかさんにポケモンソングのこと、み〜んな聞いてみました。あれ？呼んでもいないのに、ヘンな人がまじっている…。まあ、いいか。でっかい音でポケモンソングをかけながら読んでおくれ！

## 戸田&たなかコンビ誕生前夜のおはなし

●そもそも、なぜお２人でポケモンソングを作られることになったのですか？

**たなか**　石原さん（石原恒和さん。現・クリーチャーズ社長）がコンビの生みの親なんです。96年の11月に石原さんから「たなかさん、『ポケモン』っていうのがアニメ化されるんだけど、曲を作ってみる気ある？」って聞かれたんですよ。そのときは僕にとって、なぜかいろんなことが一緒のタイミングでやってきた時期だったんですね。横井さん（故・横井軍平さん。当時たなかさんが所属していた任天堂開発１部部長）が退社されたり、ポケットカメラのプロトタイプを作っていた時期でもあって、石原さんからもお話をもらって…。イヤなことが重なった年でもあったので、そういう状況を変えたいという気持ちがあり、任天堂の社員という立場にありながらも引き受けることにしたんです。

●当時、石原さんの頭の中には、プロの作詞家・作曲家に曲を頼むっていう考えはなかったんですか？

**たなか**　そのへんはわからないです…。その頃、石原さんがひとり潜行して考えていたことと、戸田さんの結婚前のもんもんとした熱い想いと（笑）、僕の今お話したような状況とがたまたま一致して、こういうことになったんじゃないかなあ…。

**戸田**　あの頃、これほどまでのポケモンブームになるとは、石原の頭の中にもなかったと思うんですね。ゲームそのものも任天堂から「いつまでに作れ！」って言われるようなプロジェクトじゃなかったし、僕らの曲も「こんなんできましたけど…」っていう感じで現場から自然に生まれたものなんですね。当時はタイアップとかそういうこともまったく考えていなかったし…。アニメ化の話があったとき、最低でも１年続かないなら石原はその話に乗る気がなかったんですね。そうしないと、アニメが終わったときに、ゲームも一緒に終わってしまうという危機感があったのでね。曲もそういう意味では、プロに頼んでタイアップを仕掛けても、瞬発力はあるけれど長生きしないだろう…、っていうふうに思っていたんじゃないかなあ。

**たなか**　実は、『マザー２』よりもずっと以前、戸田さんが糸井事務所にいたとき、「将来、一緒に曲が作れるといいですね」って僕に言ったんですよ。本人は覚えてないって言うけど（笑）。

## 歌手イマクニ？なんとなくデビュー

●たなかさんはゲーム音楽をずっと作ってこられていたし、戸田さんはコピーやシナリオを仕事とされていますから、そういう意味では素人ではなかったと思うんです。でもイマクニ？さんは（笑）。

**たなか**　最初のCDを作るときに、結構苦労したんですよ。僕ら、そうは言ってもド素人なワケでしょ。曲は何曲か作ってみたけど、アニメ関連の方に聞かせても反応がよくないんですよ。「暗い」とか「アニメっぽくない」って言われて。そのときはインスト（演奏）だけだったんで、「反応をよくするために仮歌を入れなあかん」という話になって、「ほな、イマクニ？に歌わせよう」ってことにして…。

●とりあえずデモテープ用に？

**たなか**　そう。戸田さんとイマクニ？を京都の僕の家に呼んで、デモテープ作りをして…。

**戸田**　『めざせポケモンマスター』も、イマクニ？が歌っていたんですよ（笑）。

**たなか**　『ひゃくごじゅういち』もね。

●たなかさんは京都で、戸田さんは東京なんですよね。歌作りのキャッチボールがたいへんだったんじゃないですか？

戸田　やりとりは電話を使ったりしてましたよね。たなかさんが受話器にラジカセをぴったりくっつけて曲を流して、こっちでそれをラジカセに録音して。すっごいローテク(笑)。
たなか　留守番電話に録音したりもした(笑)。
戸田　『ひゃくごじゅういち』は歌手が最後まで決まらなかったんですよ。候補としては、所ジョージとか…。
たなか　僕は最初坂田利夫(吉本興業のタレント。通称アホの坂田)に歌ってもらいたかったんですよ。その次に泉谷しげる。最後は結局オーキド博士(石塚運昇さん)に落ちつきましたけど。
●『ポケモン言えるかな？』は、どうしてイマクニ？さんがそのまま残ったんですか？
たなか　プロデューサーの吉田さんという人に聴かせたら、「このままでいいじゃないですか」って言ってくれたんでね。
戸田　「あの歌手は、どなたですか？」って聞かれて。歌手なんてイイもんじゃない(笑)。そのとき石原も同席していて「いいんじゃない」て言うんで、そのまま。

## ポケモンソングの作りかた

●新しい歌の企画は、どなたがたてるんですか？
戸田　どこかから企画が来るわけじゃないです。
たなか　2人で話していて自然とね。「ストーンズのあの曲、ええやんなあ」と言ってみたとき、ちょろっと返ってくる反応をみたり、戸田さんから「きっかけになるものが欲しい」ってよく言われるんで、メロディの断片を聴かせたり、そういうところからだんだんとできあがってきますね。
戸田　それで僕から、2行ぐらいのぜんぜんまとまっていないメモのかたまりをメールで送ったりすると、「これいいんじゃないの」っていくつかに丸がついて戻ってくるんです。「ああ、このことばにひっかかったのか」と思ってそこからふくらませていったり…。自信作じゃないものに丸がついてたりすることもよくありますね。
●1曲できるまでのやりとりって、どれくらいあるんですか？
たなか　曲によってバラバラですね…。『ニャースのうた』なんかは完璧にできあがった戸田さんの詞に僕が曲をつけたし…。
●お互いにダメ出しなんかはされますか？
たなか　しますけど、ダメだと感じても、「ひょっとしてそのダメがいいのかも」とか考えたりもします。これが絶対という答えがない世界なので、難しいとこですね。
戸田　顔を見るとわかるんですよね。「ええんとちゃう…」って言っていても顔がそのままだったりすると、「あっ、たなかさんのココロを動かしきれていないな」と思ったりしますね。
●2人の中でかたまった曲について、他の誰かがダメ出しするということは？
たなか　あります。でも絶対というのはなくて、わりと好きにやらせてもらってますよ。あと、プロデューサーの吉田さんには、いつもいいアドバイスをいただいています。
戸田　吉田さんは、決断がサクサクしていて気持ちいい。
●歌手の決定は、お2人で？
戸田　歌手といっても、ポケモンキッズでいくか、声優さんにするかぐらいの選択枝ですから。
たなか　大きなレコード会社みたいに、最初から「この歌手に歌わせてバーンと売ろう！」っていうんじゃなくて、イマクニ？みたいにぬひょーんと出てきたやつが歌って「それでええんとちゃあう」みたいなことが多いですね。あくまでポケモンが主役ですから、アニメを通してポケモンの世界に触れている人達の心を壊さないように、という黒子に徹した作りかたなんでね。
戸田　ポケモンの世界の懐が広いんで、小林幸子さんでもOKだし、イマクニ？みたいな変なのが出てきても許されるし、うまくいっているなとは思いますね。



●ゲームボーイ版には関わらなかったのに、ポケモンの歌を作らなければならなくなって不安はなかったですか？
戸田　あんまりなかったですよ。広告って、だいたいそうじゃないですか。モノを作っている人が広告のコピーを書くことってあんまりないでしょ。外から来た人が、「ここが大事な部分だな」とか「こういうことを伝えたいんだな」とか考えてふくらませていくワケですよね。
●もはや、ポケモンソングっていうのは戸田・たなかコンビの独壇場ですけど、そういう意味では今度の映画『ルギア爆誕』のエンディングテーマが小室哲哉さんに決まったことが意外でした。なぜ、戸田・たなかコンビではなかったんですか？
たなか　まあ、ひとことでは言えない、いろんな流れがあって…。
戸田　自然な流れかなって思いまし…。
●昨年の主題歌が大評判だったにも関わらず…。
たなか　まあ世の中、自分の思っているようにはなかなかいかへんもんやから(一同爆笑)。でも下世話な部分では、片やTK、片や戸田・たなかコンビが並んだっていう、単純な喜びもあるんですけどね。

### 戸田昭吾

とだあきひと・1960年11月21日川崎に生まれる。A型。糸井重里事務所でコピーライターの修行を積み、某広告デザイン会社を経てクリーチャーズに入社。『マザー2』(SFC)、『モノポリー』(SFC)などのシナリオに関わる。ちなみに新婚ほやほやである。
好きなポケモン●オコリザル
好きなポケモンソング●ニャースのうた

### たなかひろかず

1957年12月13日京都府に生まれる。A型。80年任天堂に入社。アーケードゲームやゲーム＆ウォッチ、初代ゲームボーイの開発に関わる。『マザー』シリーズ、『ドクターマリオ』などなど、多数のソフトにおいてサウンド面で活躍する。ポケットカメラの生みの親としても有名。99年1月に任天堂を退社。ちなみに本郷さんと仲良しである。
好きなポケモン●ニャース
好きなポケモンソング●ピカピカまっさいチュウ

### イマクニ？

生年月日は忘れたらしい。出身はマチダ。血液型はAまたはB。テレビ東京系『おはスタ』で活躍しているが、イベントなどでは参加した子供たちに、ジュースを買いに行かされたりしている。夢はワイドショーの「あの人は今…？」みたいなコーナーで取り上げられること。ちなみに、歌はうまいらしい。
好きなポケモン●サイホーン
好きなポケモンソング●はい　あさですよ！

はみだしポケモンソング　テレビ東京系「おはスタ」のオープニング『おはスカ』とエンディング『恋の目ざまし時計』も、戸田&たなかコンビによるもの。早起きしてチェックだ！

戸田&たなかコンビによる

# 全ポケモンソング徹底解説！

はみだしポケモンソング

たなかさんのお気に入りミュージシャンはニルヴァーナ。ポケカメのスタッフロールにも書いてあったの知ってる？

**めざせポケモンマスター**

●記念すべきポケモンCD第1弾。ジャケットのピカチュウは、そのままシールとしても使えた
■1997年6月28日
■950円
■200万枚

**●めざせポケモンマスター**

**たなか**　ゲーム音楽はやってたけど、商業音楽という一般的な音楽を作るのは初めてだったんで、相当緊張して時間をかけて作りましたね。全国のこどもたちが見るアニメの、一発目の曲にはどんな曲調がいいのかとか、すごく考えました。やっぱりCDを作るなら売れないとダメなので、曲にヤマを作ったり、ヒットする要因を入れなければならなかったり、そういうことをすごく意識しましたね。出だしのところなんか、すごくことばが多くて歌いにくいでしょ。でも、そういうリスナーに対しての摩擦感は、あえてヒットをねらって入れたいっていう想いもあったんです。こどもに聴いてもらえる曲で、なおかつヒットしなければならないものを作るために、どう特徴づければいいのかって悩んで…、さらに運の要素もあるワケでしょう。どうしたらいいのかわからなくて、サビも何パターンも作って、最終的にはものすごくごちゃごちゃしたものになったんです。だから、最初はなかなか受け入れてもらえなかったかも。

**戸田**　『デビルマン』スタイルでいこうと石原と話したんです。歌まで含めてひとつのアニメ作品だっていう…。初回を見なかった人も、歌を聴けば主人公がどういう気持ちで、どんな目標に向かって何をしているのかが、最初の2分でわかるような曲がいいねって。

**たなか**　完成したとき、「これは売れる！」っていう手応えはなかった。できあがってからも、まだ別のサビを作ってたりしてたし。周りから「アニメっぽくない」とか「暗い」とか言われて、「たしかに暗いなあ」って思ったりして…。

**戸田**　アニメっぽくないっていうのは、今のアニメっぽくないってことですよね。僕らのような年代の人は、昔のアニメっぽい、わりと王道路線にも聴こえますよね。たなかさんからデモテープをもらったとき、笑っちゃいましたもん。あのたなかさんから、こんな直球が来たって(笑)。

**●歌詞にはポケモンのキモが全部入ってますよね。**

**戸田**　入れ過ぎちゃって、後が困るんですけど(笑)。古いことばをわざと入れたところがあって、「たとえ火の中水の中」とか「昨日の敵は今日の友」とか。聴いてるこどもがそういうことばを知る前にポケモンの歌で覚えて、いずれ「あっ！」って気がついてくれたらおもしろいなと思って。

**●ひゃくごじゅういち**

**たなか**　これは曲が先だった。エンディング候補として5曲ほど作ったなかのひとつですね。最初の歌手の候補だった坂田利夫にしても所ジョージにしても、「じょうずに大人になってる」というのとは違うけど…、なんか悲しい感じがする大人っているでしょ(笑)。でも坂田利夫って悲しい大人には見えないからね。こどもたちから「アホや、ハゲや」って言われてるけど、そのへんのハゲたサラリーマンにそんなこと言うと、それは冗談になってないでしょ。

**●ポケモン言えるかな？**

**たなか**　ポケモンの名前をつなげるっていう、歌のコンセプトを決めたのは戸田さん。「また、面倒くさいこと言うなあ」って思いましたけど(笑)。

**戸田**　ポケモンの名前をカードに書いて並べて、イマクニ？を呼んで歌いにくい部分とかチェックしながら、いろいろ入れ替えて完成させたんです。最後に机の上に並んだカードをデジカメで撮って、「はい、歌詞カードできあがり」って渡して(笑)。

**たなか**　最初は「ラ・ラ・ラ～」の部分がなかったんです。戸田さんに「この曲、サビが必要やね」って言ったら次の日すぐに送られてきたんやけど、「ラララ言えるかな～？きみは言えるかな～？」って、「なんやこれ、そのままやんか！」とか言いながらメロディつけてみて(笑)、できあがってみたらすごくよかった。すごいキャッチーでしたね。

**●あの振り付けって、イマクニ？さんが考えたんですか？**

**たなか**　ラップの部分には、音の強い名前のポケモンが集めてあります。コール&レスポンス(一種のかけあい。「愛しあってるかい？」「イエーイ」みたいなもの)っぽくしたかったから、それがやりやすいようなやつをね。なぜ3番をああいう調子にしたかというと、戸田さんの歌詞を見たら「ニドラン(オス)/ニドラン(メス)」って並んでいて、そのカッコでくくられたオス/メスを見たとき、ああ、これはコール&レスポンスに使えるなあと思ってね。

**戸田**　こどもたちがこの曲を歌詞カードを見ずに歌っているのを見たときはびっくりしましたね。最初イベントで歌ったときは、CMで使われていない部分になると、イマクニ？が歌ってるのを口をポカンとあけて見ていたんですけど、CDが出てからは、あっというまでしたね。いまのこどもたちが60年後ぐらいに歌ってくれるとうれしいですね。小さい頃に覚えたこういうのって、忘れないでしょ。『鉄道唱歌』みたいに。

**●おやすみ ぼくのピカチュウ**

**戸田**　これもエンディング候補だった曲です。歌詞は、ピカチュウがモンスターボールに入って眠るっていう内容なんですけど、アニメじゃピカチュウのやつ、モンスターボールには入らないんですよね(笑)。歌詞カードがひらがな表記なんですが、こどもがひらがなを追って読んでくれたらいいな、と思う曲はひらがなで書くんです。小学校の高学年になると漢字が持つイメージがわかりますから、そういうこどもたちに向けた曲の場合は漢字まじりで書きます。

▲アニメスタート時のエンディングより

●このページで紹介するCDは、すべて全国のCD店などで発売中です（販売は、すべてメディアファクトリー）。
●各CDのデータは、発売日、価格（税抜き）、99年3月末時点での出荷枚数をあらわします。

## ポケモンかけるかな？

●全5曲を収録したミニアルバム。全部で13匹のポケモンが、絵かき歌になって登場。ビデオも発売された。『ぐにゃぐにゃガスガス』は傑作ロック！ローリング・ストーンズの『黒くぬれ！』と『ジャンピン・ジャック・フラッシュ』を聴いておくとおもしろい
■1997年11月21日
■1500円
■45万枚

**戸田**　もともと、ある本の企画であったポケモンの絵描き歌…、まあメロディはもちろんないですけど、そういうのがあって、それを見て、たなかさんが曲をつけたんです。その時点ではCDにする企画はなかったんですが、たなかさんの曲を聴いた石原が気に入って、「CDを作ろう」って言い、1曲だけじゃしょうがないからいろいろ作ることになったんです。

**たなか**　これは最初からイマクニ？でいこうって決めてましたね。

**戸田**　僕の作った歌（タイトル曲以外の4曲が戸田さんの作詞）は、描きやすいポケモンを選びました。『ああマルマイン』は、『ああビリリダマ』でもよかったんですけど（笑）。

## ロケット団よ永遠に

●Rマークのアイロンプリントシールつき。CDの盤面には、ニャース、アーボ、ドガースが描かれている
■1997年12月10日
■950円
■55万枚

### ●ロケット団よ永遠に

**戸田**　ロケット団の人気が出てきたんで、じゃあロケット団で1曲作ろうかって、最初は僕に詞の依頼がきたんですよ。でも、これは首藤さんが書くべきなんじゃないかなと思って（作詞はアニメの脚本家である首藤剛志さん）。

**たなか**　全体の古くさいアレンジはわざと。でもそれがアニメのファンにはうけたみたい。途中の3人のラップのような語りは、「さすが！」のひと言ですね。

### ●ラッキーラッキー

**たなか**　もしポケモンのコンサートがあったら、この曲を1曲目にしようという気持ちで作ったんです。スモークの中でイントロが流れて、ステージのそでからラッキーが出てきて、それで歌手がバーンと登場してくるっていうイメージがあってね。これも仮歌はイマクニ？が歌っていたけど、ロケット団のCDっていうことでコジロウ役の三木眞一郎さんになりました。

**戸田**　この詞は僕じゃなくて川村久仁美さん。この間AMラジオからたまたまこの曲が流れたんですけど、なんかラジオにぴったりなんですよね。モノラルで、青春とか感じる。

### ●ニャースのうた

**戸田**　ネズミ男とか、ニャロメとか、脇役でいつもけられたりしてるんだけど、何かせつない感じを持っている、というイメージのキャラが好きなんですね。この曲はとくに何用っていうのはなかったんだけど、できちゃったから、たなかさんに送って曲をつけてもらいました。

## とりかえっこプリーズ

●小林幸子が変名を使って初参加。ポケモンカードのとりかえっこプリーズキャンペーンの対象商品だった。
■1998年2月10日
■1000円
■60万枚

### ●とりかえっこプリーズ

**戸田**　次は小林幸子さんでって聞いたとき、すごい宿題をもらったという感じで気が重くなったんです。小林さんていうと、「すごい衣装」とか（笑）、そういうイメージがあるんですけど、そういうイメージをひとつずつ取り外していったとき残るのは、日本でも有数の歌のうまい人だなあって、そう気がついたときラクになりましたね。この歌は、これまで「交換」っていうテーマで書いてなかったなと気がついて書いた歌なんですね。それを聞いた石原が、「じゃあこれでキャンペーンをしよう」って言い出して。だからキャンペーンが決まっていて作った曲ではなく、歌のほうが先だったんです。

### ●ポケットにファンタジー

**戸田**　この曲は『風といっしょに』の習作といえますね、結果的に。僕の中のイメージは、ジュリー・アンドリュース。こどもと女の先生が草原で歌うっていう（映画『サウンド・オブ・ミュージック』より）。

### ●この曲は、親子で楽しむポケモンソングの1曲めですね。

**戸田**　お母さんっていうとすごく年上の世代に思えていたんですけど、同窓会をやると同級生がみんなお母さんになっていて、「ピカチュウが、プリンが」って話しているんですね。それを聞いて、なんだ、お母さんもターゲットになっているんだなと思えたんです。僕らがこどもの頃は、ウルトラ怪獣なんかを集めたりしてたんですね。たとえばレッドキングを持っていて、次にカネゴンが出たからそれも欲しいって言うと「もう、持ってるでしょ」とか言われたんですよ。お母さんには違いがわからないから。でも今のお母さんはピカチュウの人形の後に、ピッピの人形が出ると「今度はピッピが出たわよ」って、こどもと話しているんですよね。そういうのを聞くと「ああ、昔と違って、今は親子で一緒に楽しんでるんだな」って思いますね。

### ●ポケモン音頭

**たなか**　アニメで音頭っぽい曲を使うシーンがあるから、それを作ってくれって言われて、すぐにできた曲。デモテープでは僕が歌ってました（笑）。

**戸田**　「他の人には聞かせるなよ」ってたなかさんに言われてたんですが、何人かに聞かせました（笑）。その頃クリーチャーズのあった場所の隣が児童公園で、夏に盆踊り大会をやってたんですね。僕らも見に行って「ポケモン音頭かからないね」ってみんなで焼きそばとか食べながらしゃべってたんです。こどもが帰りたくなるような、古い曲ばかり繰り返しかかっていたんですね。で、いったん会社にもどってカセットに録音してきて、主催者のテントに「あの、こういうのあるんですけど、かけてもらえませんか？」って持っていったんです。イマクニ？がやぐらに上がって曲がかかると、こどもがパーッと集まってきて、すごくうけて何回もかけてくれました。

**はみだしポケモンソング**　戸田さんは、自分の結婚式の選曲を自分でやったらしい。ポケモンソングも流れたんだって。

夏休みの間、アニメのエンディングに『ラプラスにのって』が登場！ 歌っているのはカスミ役の飯塚雅弓さん。ちなみに作詞は『ラッキーラッキー』の川村久仁美さん。

**ぴかぴかまっさいチュウ**

●98年公開の映画『ピカチュウのなつやすみ』関連の曲が5曲収録されている。ミニジグソーパズルつき
■1998年7月18日
■1000円
■15万枚

●**なつやすみファンクラブ**

**戸田**　2番のお母さんが歌っている部分は、ちょっと遊んでみようかって話していてできました。OVA『ピカチュウのふゆやすみ』に収録されている『ふゆやすみファンクラブ』は、2番がお父さんバージョンなんです。ビデオには2番が収録されていないんで、幻の歌詞なんですが。あ、そうそう、この曲って広末用だったんですよねえ、たなかさん？

**たなか**　（苦笑）

**戸田**　振動パックで広末がCMをやっていたとき、歌の発注があるかもしれないって『しびれさせてよ』っていう歌詞を考えていたんです。『なつやすみ～』のメロディも、もともとたなかさんが広末用にって書いていた曲なんですよね。頼まれてもいないのに（笑）。

残念ながらマボロシとなった広末ソング。実現していればなあ…。あ～あ

●**ピカピカまっさいチュウ**

**戸田**　これまでわざとゲーム用語を歌詞に盛りこまなかったんですが、このとき初めて「セーブ」と「イベント」ということばを使ってみました。こどもがどういう反応をするかなと思って…。

●**プール（11才の夏）**

**たなか**　ポケモンだけで作っていくと、歌のバリエーションも閉じていってしまうんですよ。まあ、毎回そうなんですけど、ちょっと余分なところをふくらませながら、長持ちさせる秘訣のようなもんです。個人的には、こういうのが入っていてよかったと思いますね。まったくポケモンだけっていうんじゃなく、ちょっと恋愛の感じを入れたイメージソングです。

●**あたらしいともだち**

**たなか**　映画の中で、ラストの夕焼けのシーンに流れていた曲に、戸田さんが歌詞をつけたものです。自分で言うのもなんですけど、このCDから自分は目覚めたというか、プロとしての自覚が出てきたような気がするんです。それまでは素人がいいかげんに作ってたワケですよ。でもここから戸田・たなかコンビは新しい段階に入ったというか…。石原さんにも「落ちついてきたね」って言われました。

**風といっしょに**

●98年公開の映画『ミュウツーの逆襲』の主題歌。小林幸子は、この曲で昨年の紅白歌合戦に出場した
■1998年9月3日
■1050円
■14万枚

●**風といっしょに**

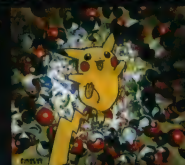
**たなか**　売れる曲というのは元気があって、はっきりしていて、ドラマがあってっていう共通意識が、みんなの中にあると思うんですね。でも、人の記憶に残っている曲がみんなそういうタイプの曲かと言えば、そうとも限らないワケですよね。僕がこどもの頃に聴いた『ドナドナ』なんかも、いま聴くとさみしい気分にさせられるけど、イヤかと言われるとそうでもないんです。悲しい気持ちも、うれしい気持ちも残すことができるのは、楽しげな曲ではなくて、地味な曲だと思うんですよ。地味に聞こえる曲のほうが、ずっと人の心に残るんじゃないかと思って、あえて地味な曲にしたんです。当時は、これが自分たちの作る最後の曲でもかまわない、っていう気持ちでやってました。ある意味、小林さんと言えばキンキンギラギラした衣装で、まあポケモンもそうですけどウハウハ儲かっているという派手な世界の象徴のようにとらえられているところがありますよね。だったら、誰も思いつかないほどに、おもいっきり逆のものをぶつけよう、それがこのプロジェクトで自分にしかできないコンセプトだ…、と思って。戸田さんと打ち合わせたときにも「誕生」というテーマで書きたいと言っていたんで、自分の持っていた「無欲」というテーマとぴったりだなと思いました。

**戸田**　これは聴く人によって、サトシの歌にも聞こえるし、ミュウツーの歌にも聞こえると思うんですね。あるいは、ポケモンの仕事に関わっている人たちの歌でもいいし…。田舎から東京に出てきて、家族を作ってがんばっている人でもいいし…。

**たなか**　誰が作詞・作曲したとかは、こどもにとってあまり意味がないと思うんですね。でも、リズムや曲の骨格とことばはこどもの心に残って続いていくんですよ。「カラスなぜなくの～」っていう歌は、こどもにも大人にも同じ感情を与えることができる歌として生き残ってますよね。「カラス～」は、たとえば親が死んで悲しいときにも歌えるし、あるいは親がこどもに対して穏やかにも歌えるし、基本的にはやさしい気持ちになれる平和な歌だと思うんですね。それは闘争心がないということで欲もないですし。その構造を『風と～』に持ってきたかったんです。

●**すてきなコレクション**

**たなか**　小林さんと我々が仕事するときに、無理に共通点を見つけると、アジアってところが共通してるんですね。この曲を作った頃、イギリスに住んでいるインド人の曲がいろいろでてきて盛り上がったことがあって、たまたまそういうのを聴いていてね。そのブームに乗ろうと思ったワケではないけど、どこか必然的な部分もあって、最初からインドっぽくいこうと思っていましたね。小林さんは、こんな曲を歌えるなんてってホントすごく喜んでくださいました。

**ポケモン♪ベストコレクション**

●未発売曲3曲を含んだベスト盤。特別ふろくとして、レアなポケモンカード10枚がついている
■1999年1月1日
■3000円
■21万枚

**戸田**　ボーナストラックの『ポケモン言えるかなBaby?』で、ポケモンの名前が1匹ぬけていますよね。あれ、イマクニ？がホントに歌い忘れたんです。最後に残ったバージョンが2つあって、どっちを聴いても歌

い忘れていて、録り直そうかとも言ったんですけど、そのままいっちゃえってことになりました。それで、最後のレイモンドのセリフを書き変えたんです。

**たなか**　『風と〜』の人気がいちばんだったのが意外でしたね…。

**戸田**　選曲はこどもたちの人気投票で決まりましたが、曲の並びは僕らで決めました。

**たなか**　イマクニ？の歌う曲があるから、これだけ多くの曲ができたんだと思う。これがタイトルソングっぽいものばかりだと、僕らの中でも息切れするけど…。

**戸田**　汚いものがたまってくるんですよ(笑)。『ポケットにファンタジー』とかキレイなものばかり作っていると。それを吐き出す場がイマクニ?(笑)

**たなか**　僕らの宿便(笑)。

**戸田**　台所の三角コーナー(笑)。

**ライバル!**

●現在、テレビアニメで流されているオープニングの他、全5曲を収録。ラプラスなどが描ける定規つき
■1999年3月25日
■1000円
■15万枚

### ●ライバル!

**たなか**　エンジニアの録りかたがすごくいいですね。僕は、この音の抜けのよさが気にいってます。こういったギターサウンドにしようっていうのは、最初から決めてました。

**戸田**　『めざせ〜』との対比はわりと意識して書きましたね。サトシがこれからどれだけ成長するのかわからないんで、花は咲かずに、まだつぼみのままですけど。あと、「夢」っていうことばには、わりと神経質になっていますね。軽く受け取られがちなことばなんで、恐いです。昔は、「変化球ばかり投げている」って糸井さんによく言われたんですけど、最近は恥ずかしいことばも使い方によっては、うまく届くかもしれないなとは思っています。

### ●タイプ:ワイルド

**たなか**　『ライバル!』より、こっちのほうがわかりやすいんで人気があるみたいですね。歌の出だしはもっとゆっくりしたものだったけど、吉田拓郎っぽくしようとねらって今の調子にしました。

**戸田**　イントロが『風と〜』のメロディを使ってるんですが、この曲に限らず、これまでの作品とリンクさせるようなことをおもしろがってやっていました。ビートルズのレコーディング秘話みたいなのを読むのが好きでしたから、そういった本に書いてある彼らの遊びの要素が染み着いてるのかもしれませんね。

### ●Hey!ピカチュウ

**戸田**　最初のタイトルは、オープニングにひっかけて「(ニャースの) ライバル!」でした。

**たなか**　なよっとした気持ちを歌にしたときに、松本さんが歌うよりはニャースに代弁してもらいたい…、っていう気持ちが僕らの中にあるんです。

### ●ポケモンサンドイッチ

**戸田**　これは最初にポケモンサンドイッチっていう遊びを考えて、姪っこにテストでやってもらったら、うまくいったんでね…。まあ、イマクニ？の曲も最近なかったし(笑)。

**イマクニ?**　三角形にマイクを並べて、レイモンドとヒロコとで、向かい合ってレコーディングしたんだよね。それで、えーっと、コース&レルポンス…？

**たなか**　ちょっとことばを覚えると使いたがる(笑)。しかも間違っているし(笑)。

## 最新マキシシングル好評発売中!

### そらとぶポケモンキッズ

●ただいまロードショーまっさいチュウの映画「ピカチュウたんけんたい」のマキシシングル。初回特典として、ポケモンハンカチがついてくる
■1999年7月17日
■1300円

### ●たんけんたいをつくろう!

**たなか**　純粋に「探検」というテーマで作りました。ちなみに間奏の部分は、森で一度迷ってしまって、また新しい世界に出たというイメージです。いつも曲の質感は、かなり前からイメージしてますね。今回の映画用の曲調も、去年からなんとなくメモしていました。

**戸田**　子供の頃、隣町の駄菓子屋に行くのって、もう「探検」でしたよね。裏山のほら穴にお菓子を持ち込むと、そこは「基地」だったし、穴をほれば「発掘」、セミの抜け殻は「発見」。半径500メートルの世界で、じゅうぶん探検だったなあ、なんて思い出しながら作りました。

### ●そらとぶポケモンキッズ

**たなか**　明るく元気な曲に、という想いで作りました。夏ということで、歌のバックには沖縄っぽいフレーズが出てきます(笑)。

**戸田**　英語のフレーズを多用したのは、要するに「カッコイイ」から。もちろん、ポケモンがアメリカで流行っていたり、歌ってるのがベッキーちゃんだったり、というのも理由のうちではありますが。アメリカに旅行に行った日本の子供が、ホテルのエレベーターで現地の子供と2人きりになったとして、もし沈黙にたえられなかったら、「ピカチュウ」って言えば、何らかの展開があるかも…。

### ●大樹となかまたち

**たなか**　「奥深い森で踊る妖精たち…」というイメージがあって、その中の「踊る」というキーワードからワルツの曲調を思いつきました。歌っているひろたにじゅんこさんは、声が非常にやさしく、きれいだし、森の妖精という曲のイメージに近い気がして、お願いしました。

**戸田**　仮歌もひろたにさんに歌っていただいたんですが、できあがったデモテープを聴いてるうちに、この曲を歌うのは彼女以外には考えられない…と、たなかさんも僕も思えてきたんです。メロディだけが映画の中で流れていて、それに詞をつけた歌です。

### ●ママのだいじなポケモン

**たなか**　今回の収録曲の中では、この曲がいちばん最初にできました。自分の中では「おかあさん賛歌」です。間奏のギターソロは、曲の内容からすると唐突な感じで、少し悩んだけど、単純にかっこいいのでそのまま出しました。ギターの方には毎回曲によって注文を出すけど、これはあまり細かい注文は出さなかったと思うなあ。

**戸田**　今の時代の「一家だんらん」って何だろうって、考えて…。6人家族でちゃぶだいを囲んで晩ご飯、っていうのが、いわゆる「一家だんらん」のイメージだったんだけど、今、家族って3人だったりするでしょ。サザエさんじゃなくて、クレヨンしんちゃん。3人じゃ、車座にこそなれないけど、両親の前で「ポケモン言えるかな？」を得意そうに歌ってたりする…。そして、「あら、この子天才かもしれないわ」なんてカンちがいする。これって、新しいかたちの「一家だんらん」かもしれない、なんて思ったりね。

**はみだしポケモンソング**

『ラプラスにのって』のCDシングルは8月下旬発売予定。サトシ、カスミ、タケシたちが交互に自分のポケモンについて歌う『みんなであるこう』という曲も収録されるぞ。

# 教えて本郷さん N64の質問箱

Vol.36

取材・構成／編集部

64DDに関する業務を行う新会社「ランドネットDD」がいよいよスタート。それにともない、64DD用ソフトとして開発されていたはずのタイトルが相次いでカセットに仕様変更に。どーして、どーして、本郷さん！今月も教えてちょーだい!!

◆今月ご紹介するのは「きせかえ本郷さん」。お手紙に「そろそろ衣装替えがあるものと期待して…」と書かれていました。そんなんですよね。でも本郷さんはシャイだからOKしてもらえないんです。広島県のテレサ母さん、ありがとうでした

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長

## 本郷好尾さん

イギリスのチャールズ皇太子とダイアナ妃が結婚した1981年、任天堂に入社。滋賀県生まれ。「いま家で流行っているのがメダカなんです。最初に買ってきたのがバンバン卵を産みまして、いま100匹くらいになっているんじゃないでしょうか。もう家のなかがメダカの水槽だらけなんです(笑)」

### Q 『ゼルダの伝説外伝』とはどんなゲームですか？

山形県・I Love Rokuyonさん

### まだ、わかりませんねぇ(笑)。

でも、『ゼルダの外伝』はロムカセットで発売されることが決まっています。基本的なストーリーはもちろん変わるでしょうけど、システム的なものは前作の『時のオカリナ』のものを使っていますので、早く出せるということなんですね。8月27日からはじまる任天堂スペースワールドでは、このゲームのある部分を遊んでもらえるようになるかもしれませんし、少なくとも映像くらいは確実に見ていただけるようになるでしょうね。でも、ま、きっと遊んでいただけることになるでしょう(笑)。ぜひ楽しみにしていただければと思います。発売は…、いつになるんでしょうね。できたら年内、遅くとも来春といったところでしょうか。

◆先月号の毎月新聞でお伝えしたとおり、『ゼルダ』が"外伝"になって帰ってくるゴロ！ところでゴロンの出番はあるゴロ？

### Q スペースワールドでのかくし玉は何ですか？

福島県・トンデス補完計画中さん

### かくし玉ですかぁ～。

何も隠すことはないと思います(笑)。ただ、出展するかどうか決まっていないものが突如として出てくることはあるかもしれませんが…。『ゼルダの伝説外伝』が、どのような内容のゲームなのか、ショーに行って初めてわかるという意味ではかくし玉と言えるかもしれませんね。いずれにしましても、出展予定ソフトについては次号では確実にお伝えできると思います。まあ、予定にあがっているのは『カービィ64』『ドンキーコング64』…、それに『マリオRPG2』『MOTHER3』や『パーフェクトダーク』などの期待作は間違いなくプレイヤブルな状態で出展されることになるでしょう。あと、64DDがらみのソフトについては、新会社である「ランドネットDD」から出展されることになるでしょうね。

◆ランドネットDDと64DDに関しては特集記事(83P～)をお読みください。同社取締役、香山さんの話がたっぷり読めるぞ

## スペースワールドでは何かイベントをやるんですか？

東京都・浅井啓介さん

### いま決めている最中ですね。

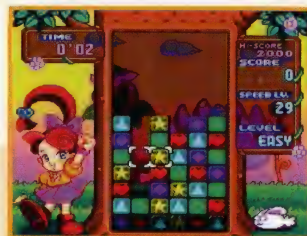
ですので、最終的な行事日程については次号をご覧いただければと思います。現時点ではっきり決まっているのは、ポケモンがらみでは、7月10日から全国9カ所ではじまる「ポケモンリーグ ニンテンドウカップ'99」の決勝大会を開きますし、会場内ではミュウも配布することになります（102P参照）。それに「64マリオスタジアム」（テレビ東京系）のテレビ収録も行われるでしょう。あと、ポケモン関連のグッズの販売も前回以上に充実させて、会場のなかで買い物もできるようになるでしょうね。ほかには「ランドネットDD」のほうから正式に発表されると思いますが、64DDの先行予約の受けつけもすることになるかもしれませんね。今回は3日間ともユーザーの方に開放いたしますので、残念ながら山内社長の講演はありません。

➧『ポケモン金・銀』も出展されるし、とても楽しみなスペースワールド。ミュウは写真のような機械を使ってもらえるようになっているのだ

## 『スター・ウォーズ』のあとのスケジュールを教えて！

東京都・不和魔流さん

### 8月10日に『マリオゴルフGB』が出ます。

あと、ひょっとすると、ゲームボーイカラー専用ソフトである『スーパーマリオブラザーズデラックス』も早いうちに出るかもしれませんね。で、9月になったら待望の『ポケモン金・銀』が…、ということになるでしょうね。N64ソフトのスケジュールについてはまだ決まっていません。たぶん、『ジェットフォースジェミニ』が早い時期に出てくることになるんじゃないでしょうか。あと、『スター・ウォーズ 出撃！ ローグ中隊』はすでに完成していますので、すぐにでも出せるんですけど、まだ発売日は決まっていないですね。それともうひとつ、今月のカレンダーで初登場の『パネルでポン64』も年内には出せると思います。N64版の『パネポン』は、スーファミ版と同じように平面的に遊べるモードと、新たに立体的にしたモードを加えたパズルゲームになってます。

➧本郷さんの奥さんも家事を忘れるほどハマった『パネポン』。スーファミ版はローソンに行けば1000円で書き換えできるぞ

## 『MOTHER3』や『マリオRPG2』がカセットで出るってホント？

兵庫県・「ワカ」＆FATHERさん

### ホントです。

ご存じのように『ゼルダ』も64DDで作っていたんですけど、半導体の価格が安くなってきたのでカセットで出そうということになったんです。『ゼルダ』がカセットに仕様変更したときに、実は『MOTHER3』や『マリオRPG2』もカセットで出すことになっていたんです。ただ、64DDの販売方法が決まりそうでなかなか決まらなかったので、発表が今日まで遅れてしまったんです。海外では64DDを出しませんので、世界的なマーケットを考えた場合、できればカセットで出したほうがいいというのも変更した大きな理由ですね。もちろん、『マリオアーティスト』や『シムシティー64』のように64DDでないと出せないものはディスクで出していくことになります。

➧「わーい、64DDを買わずに『MOTHER3』が楽しめるぞ～」と喜ぶ読者もいれば、「『MOTHER3』が書き換えでどんな世界変わっていくのか楽しみにしていたのにぃ」とガッカリした読者もいたろうね。どっちの気持ちもよくわかるぞ

## ドルフィンについてもっと教えて欲しい！

東京都・堀誠治さん

### まだまだ、先の話でしょう。

64ドリームの読者の方にとっては、これからもどんどんN64ソフトが出てくるので、来年末の話を考えなくてもいいじゃないですか（笑）。でも、なかにはドルフィンの発表で「N64が見捨てられた」と思っている方もいるようですが、そんなことはないですよね。いま、任天堂が考えているソフトのラインナップもN64を中心にしたものばかりなんですから。ただ、64DD用のタイトルとしてあがっていた『マリオ64-2』はカレンダーからなくなりました。きっとドルフィン用のタイトルになったということなんでしょうね。あと、海外で作っている『ゴルフ』も消えましたけど、『マリオゴルフ64』が出ましたし、日本では出す必要はないだろうということでカレンダーからはずされたんですね。

➧マリオとルイージの2人で同時プレイもできるはずだった『マリオ64-2』。きっとドルフィンの同時発売ソフトになって、われわれを心から楽しましてくれると思うぞ

はみだし質問箱

Q 今年の任天堂スペースワールドに本郷さんも行くの？（大阪府・ニセ本郷64さん）

A もちろん行きます。宮本も含めて、任天堂からはかなりのスタッフが行くことになっています

## はみだし質問箱

Q ドルフィンはどんな形になりますか？（静岡県・ひでピーさん）

A さあ、どうなんでしょう。きっと日米のスタッフが検討をはじめていると思いますけどね。名称も含めてこれからの話でしょうね

## ドルフィンに十字キーは使われるのですか？

愛知県・マスターノックさん

### どうなんでしょうね。

ドルフィンになっても2Dのソフトは出てくるでしょうから、たぶん十字キーを残すことになるんでしょうね。コントローラは使い勝手がとても重要な要素になりますが、宮本はもともとID(工業デザイナー)出身ですからデザインにこだわりを持っていますし、ゲームの操作感もとても大切にしていますから、十字キーの位置についてはいろいろと考えるでしょうね。

➧左の方に寄せられて、N64ではあまり活躍することのなかった十字キー。ドルフィンのコントローラはどんなカタチになるんだろう

## 『オウガバトル64』のCMに出ている人は誰？

福岡県・ポケモンセンターフクオカさん

### 宮本さんですね。

エレファントカシマシの宮本浩次さんです。彼はCMに出演するのが初めてということらしいですね。あと、バーテンダー役にミュージシャンのジョニー吉長さんも出ていますね。CMの制作をした代理店の話によると、『オウガ』の世界観にエレカシの宮本さんが作る歌詞や訴えようとしていることが似通っているということで、宮本さんを起用したという話です。バーで人生の悩みを打ち明けるような感じで、ゲームの戦略についても悩むといったコンセプトでCMは作られています。舞台をシックな感じのバーにしたのは、『オウガバトル64』の対象年齢がけっこう上ですし、ゲームにもバーが出てくるのでそれを引っかけたというワケです。このCMに関してはネットでも盛り上がったようですね。「あれは絶対エレカシの宮本だ！」「いや、そんなこたぁないでしょう！」って(笑)。7月10日から『スター・ウォーズ』のCMが流されていますけど、その前までは『オウガ』のCMを大量に流していますので、何度も見た方も多いでしょうね。

➧『オウガ』のCMプロデューサーは電通関西支社の岡崎数也さん。岡崎さんは『ゼルダ』や『フォックス64』のCMも手がけていたのだ

## 『カービィ64』の情報、少しだけでもいいから教えて！

岐阜県・カーB君

### 今月は画面が出ましたよね。

わずか、2点ですけど(笑)。スーファミ版と同じようなアクションゲームになっていますね。カービィワールドの王道に則ってN64版にしたという感じです。『カービィ64』はスペースワールドに出展して、実際に触れるようになるはずですので、それ以降はたっぷり情報がでてくると思います。制作元のHAL研さんにとっては、『スマブラ』『ポケモンスナップ』に続く今年3本目のN64ソフトということで気合いも入っていると思います。発売予定日については確定していませんが、年内には出てきてほしいですね。

➧奥行きがあって3Dのように見えるけど、実際は『ヨッシーストーリー』のように2.5Dって感じのゲームなんだろうね

## ドンキーコングの生みの親は誰ですか？

兵庫県・ナイトさん

### もちろん宮本です。

情報開発部部長の宮本茂ですね。最近のドンキーコングシリーズはレア社が作っていますので、そのような質問がくるんでしょうけど、もともとはアーケード用のゲームとして宮本が作った『ドンキーコング』が第1作目にあたるんです。それで、レア社がスーファミでソフトを作るときにドンキーのキャラを持っていって『スーパードンキーコング』が生まれたんですね。ですから、ディディーやディクシーなどの新しいキャラはレア社が生みの親ということになります。宮本は原作者の立場として「ドンキーがこんなアクションをするのはおかしい」というような監修を今でもやっているようですね。

➧マリオのデビュー作でもある『ドンキーコング』(1981年)。この作品が生まれていなければ、「いまの任天堂はない」と言い切れるほど記念碑的な作品だ(写真はファミコン版『ドンキーコング』)

## 『スマブラ』の続編が出るって本当？

神奈川県・LINKさん

### よく聞かれるんですよね。

確かに『スマブラ』はとても人気があるので、「続編を作って欲しい」という声が多いんですけど、とても長く遊べるソフトですから、スポーツゲームのように98年版とか99年版というように毎年出すようなゲームでもないと思うんですけど…。実際のところ開発元のHAL研さんから「続編を作っている」という話も聞いてませんし。でも、ホントに『スマブラ』は大人気ですよね。「次世代ワールドホビーフェア」で1台だけ置いたら「1時間半待ち」ということもあったようですね。ワザを披露したいということなんでしょうけど。ですから、スペースワールドでも『スマブラ』のコーナーがあってもいいのかなと思いますけどね。

**スマブラ2があったら出てほしいキャラランキング**

| 順位 | 名前 | 得票数 |
|---|---|---|
| 1 | クッパ | 69 |
| 2 | ピーチ姫 | 66 |
| 3 | ワリオ | 65 |
| 4 | デデデ大王 | 46 |
| 5 | ガノン(ドロフ) | 36 |
| 6 | ジェームス・ボンド | 35 |
| 6 | ミュウツー | 35 |
| 8 | バンジョー＆カズーイ | 33 |
| 9 | キノピオ | 27 |
| 10 | ミュウ | 24 |

*任天堂ホームページ「スマブラ拳」より

## 『ファイアーエムブレム64』を早く作ってください。

大阪府・やぶれぶぎょうさん

### まだまだ先の話ですよね。

やっとスーファミ版の『トラキア776』が出るわけですから。それに、開発しているインテリジェントシステムズ社は、現在『マリオRPG2』の開発で大変でしょうからね。前作から今回の『トラキア776』まで開発に3年かかったわけですが、本当はスーファミでパパッと作ろうということで開発がはじまったようなんですね。でも、いざ作りはじめると、どうしてもこだわって作ることになるんですね。濃いファンも多いソフトですし。『トラキア776』のあとは、N64のカセットで作りたいということになっていますが、いつ完成するのかはわからないですね。

## これからのハイレゾパック対応ソフトは？

徳島県・とりあつさん

### 出ますよね。

最新作の『エピソード1 レーサー』がそうですし、発売は未定ですが『スター・ウォーズ 出撃！ ローグ中隊』が対応しています。また、年末の目玉ソフト『ドンキーコング64』もそうなります。ただ、『ドンキー』の場合はハイレゾパックがないと遊べないようになりますので、販売方法をどうするかという問題がでてきますね。ハイレゾパックをソフトと同梱で売らないと、ソフトだけ買って帰っても遊べないということになりますから。だからといって、セットにすると『バイオレンスキラー』を買って、すでに持っている人もいるでしょうからね。さらに64DDにもついてくるとなると、人によってはハイレゾパックが3個もたまってしまうわけで…。そのあたりのことは、これからの検討課題になりますね。

➧ハイレゾパックは2800円で発売中。『ドンキーコング64』は、ハイレゾパック同梱のものとソフト単体の2種類のパッケージが出ることになるんじゃなかろうか

## 『ゼルダ』の小説やマンガはいつ出るの？

愛媛県・まろろんさん

### マンガは連載がスタートしています。

小学館の学年誌でやっているんです。「小学5年生」のほうではこども編を、「小学6年生」ではおとな編を連載しています。このマンガは半年間続きまして、両方を合わせて単行本にする計画のようですね。連載が終わるのは11月ですから、本になって出るのは12月になってからでしょう。小説については、どうなんでしょうか…。

➧編集部では「面白い！」って大評判。絵もすごくイカしてるしね（ヴァルバジアとリンクの関係がわかって泣ける話もあるしね）。こども編とおとな編ともに作者は姫川明さんだ

**はみだし質問箱**

Q 過去に松下電器と協力したことはありますか？（東京都・リュウさん）

A 部品についてはN64も含めてご提供いただいていますね。取引関係は昔からあったんです。関西企業同士ですからね

Q 「F-1ワールドグランプリ2」は日本でも発売するの？（大阪府・ニセ本郷64さん）

A 海外では予定されていますし、日本でも発売することになると思いますね。

## 『MOTHER3』はいつでるの？

大阪府・高木健一さん

## スペースワールドに出展しますからね。

出展するからには開発も進んでいるということでしょう。だからと言って「年内に出る」とは断言できませんが…。通常ですと、スペースワールドで出展するソフトに関しては、開発者に「いつごろになれば出せそうですか」と確認して、発売予定時期を明記することになるでしょうから、お楽しみに、といったところですね。当然、完成目標はあって、開発に取り組んでいるわけですが、ソフト作りは思い通りにならないところが難しいんですよね。

◆2年前のスペースワールドの会場でVサインをする糸井重里さん。今年もこんな姿を見ることができるかな？

## 『ポケモンスナップ』のプリントサービスはいつまで続けるの？

愛知県・PMRさん

## まだ続いていますよね。

プリントサービス自体はずっと続けたいと思っているんです。せっかくローソンさんと新しい仕組みを作ったわけですから、『ポケモンスナップ』だけでなく他のソフトでもプリントサービスができるようにしたいなあと思っているんですね。このようなサービスは発売中のソフトであっても、やろうと思えばできるようなんです。『ポケモンスナップ』のようにカセットをお店に持っていかずに、たとえばあるソフトの画面をシールにして売るようなこともあるかもしれませんね。ですから、少なくとも次の企画が出てくるまで『ポケモンスナップ』のサービスを続けるようになるでしょうね。

◆アメリカでは、その場でプリントアウトができる専用のマシンが全米5000カ所に置かれているのだ。うらやましいぞ

## ゲームボーイと携帯電話がつながるって本当？

大阪府・ニセ本郷64さん

## そうですね。

新聞でも報道されましたが、アナリストミーティングで社長が質問に答えるカタチでお話しただけなんです。ですから、公式な発表をしたわけでなく詳細は未定です。この仕組みは、ゲームボーイから直接つながるんではなく、専用のカセットからPHSなどにつながることになるようですね。それによってゲームに登場しないキャラを、たとえば1つ100円で買えたりするようなシステムになりそうですね。あと、Eメールが送れたりとかいろんな構想を考えているようです。来春に発売する予定ですが、8月のスペースワールドでは出展する予定はいまのところありませんね。

## ミュウを手に入れる方法を教えて！

茨城県・ミュウ爆誕さん

## 往復ハガキでご応募ください。

幕張メッセで開催されるスペースワールドで、抽選で5万名の方にプレゼントすることになりました。往復ハガキで応募していただいて、当選した方には招待状としてミュウプレゼント券をお送りすることになります。なるべくたくさんの方にお分けしたいので、応募は1人につき1通、1通につき1匹のプレゼントとなります。あと、8月27日～29日までの3日間のうち、会場に来られる日を必ずハガキに書いてください。それからハガキを出される方が小さなお子さんの場合は、家族の人や大人の人に確認してもらってくださいね。ショーの1週間前までには招待状または落選のお知らせをお送りします。当日の詳しい時間や集合場所はその招待状に書いてありますので、間違えずにおいでください。また、電話などでの受付はしていませんので、必ず往復ハガキで応募してください。応募締め切りは8月17日必着になっています。

●往復ハガキの書き方●

| 往信（表） | 往信（裏） | 返信（表） | 返信（裏） |
| --- | --- | --- | --- |
| 50 〒163-8696<br>新宿郵便局 局留<br>「ミュウ<br>プレゼント」係 | ここには何も<br>書かないで<br>ください | 50 〒<br>ここには、キミの<br>住所と名前、<br>郵便番号を<br>必ず書こう | 1.引換希望日（27日28日29日のいずれかひとつ）<br>2.名前<br>3.住所<br>4.年齢<br>5.電話番号（市外局番から書いてね） |

往信　返信

問い合わせ先　ミュウプレゼント事務局　03-5389-8996（平日の11時～19時まで受付）

## NSTについて教えてください。

大阪府・ニセ本郷64さん

### 開発会社です。

NOA(アメリカ任天堂)の敷地内にある会社で、ニンテンドウ・ソフトウエア・テクノロジーが正式名称ですね。NOAというのは任天堂の販売子会社ですから、開発する機能がないんです。ですからNOAが子会社を設立してソフトの開発をさせているんですね。あ、そうそう、このコーナーで書いてくださいね。ケン・ロブはNOAの社員ですからね〜。先月号で「レア社のケン・ロブが語る」(8月号13ページ)とか書いたでしょう〜。しつこいですけど、ケン・ロブはNOAでレア社の作るソフトを担当しているんです。ぜったいに書いてくださいね。

⬆ごめんなさい! NOAのケン・ロブさんです。とてもステキなお方です。チャームポイントはおヒゲです。話がとても上手で、聞く者の誰もが魔法をかけられたようにウットリ…

⬅ポケットカメラを使って『パーフェクトダーク』に取り込まれたケン・ロブさんのお顔です(E3で撮影したビデオから)

## 任天堂の本社はどうして京都なんですか?

三重県・ゴンゴンカビゴンカビハエタさん

### もともと京都にあったからです。

京都が創業の地なんです。それに、開発の環境としては、東京のように情報が渦巻いているところより、京都のほうがゆっくりソフト開発に専念できるというメリットがありますね。ソフトハウスというのは別に東京にある必要がありませんので、たとえば北海道にはハドソンさんを筆頭にソフトハウスがいっぱいありますし、山梨のHAL研さんや広島のケムコさんのように地方で頑張っている企業が多いですよね。ですから、ソフトを開発する上では、別に京都に本社があっても不便じゃないんです。ただ、宣伝とか広報の仕事になると話は別ですね。ですから、私も毎週のように東京に通っているんですね。

## 任天堂がインスタント食品を作っていたって本当?

東京都・おくとぱすでいかさん

### 任天堂は作っていません。

でも、任天堂が出資していたサンオー食品という会社で作っていたんです。でも、任天堂がかなり出資していた会社ですので、任天堂がやっていたようなもんですけど(笑)。そこではインスタントライスとかを作っていたようですけど、ぼくはその時代に任天堂に入っていないのでどんなものか知らないんですね。大ヒットしたわけでもないみたいですし。今ではもう会社もありませんし…。

## ニンテンドウパワーをローソン以外ではじめる予定は?

大阪府・でぃや〜!さん

### なかなか難しいですねえ。

いろんなところに広げようとしてはいるんですが…。ローソンさんは全国に7000店舗ありますし、この数字だけを見ると充分な店舗数だと思うんですね。でも、ローソンさんのようなコンビニはあるところにはたくさんあっても、ない地域には1店舗もないこともあったりするわけで、そこが問題なんですよね。

⬅一時はダイエーやTSUTAYAなど一部のお店でニンテンドウパワーの書き換えテストがスタートしたこともあったんだけど、なかなか難しいみたいだね(写真は9月1日から書き換えがスタートする「ファイアーエムブレム」を紹介するホームページ)

はみだし質問箱

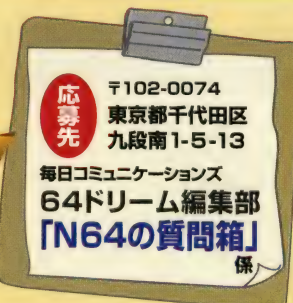
Q 次世代ゲームボーイが出るってマジですか〜!!(富山県・ハゲ部長さん)

A 開発はしています。でも、ゲームボーイカラーも世界中で爆発的に売れていますから、急いで出すことはないでしょうね

## 『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03(3230)0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

# 毎月⑥MAITSUKI④新聞 Monthly News

発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

## TOP NEWS 限りなく進化を続けているゲームボーイの世界 携帯電話とつながり新しい遊びが可能になる!!

6月19日、何の前触れもなく日経新聞に報じられたニュースに、衝撃を受けた人も多かったのではないだろうか。記事のポイントは2つ。1つめはゲームボーイに携帯電話を接続し、利用者が通信回線を経由して情報を取り込んだり、ユーザー同士で情報を交換できる新サービスを来年はじめにも開始するということ。そして2つめは新しいCPUを搭載した新型ゲームボーイが登場することだ。この件に関して、任天堂からの正式なコメントはまだ何もないが、GBに関して流れていたうわさや可能性について64ドリーム独自の判断で検証してみよう。

➡今年のスペースワールドでも山内節をお聞きしたかったのだど、どうも山内社長の講演はなさそうなのだ。写真は2年前のスペースワールドで撮影したもの

### 携帯電話からゲームをゲット？ 可能性100%

この記事は、前日に行われたアナリスト向け（経済誌や証券会社など）説明会で任天堂・山内社長の発言に基づいて書かれもの、ということを念頭においてほしい。社長自らの発言である以上、記事の内容は100%事実だろう。だが、携帯電話とGBがつながるというだけで、何ができるかがいまいち具体的でないのが残念。大切なのはつながることじゃなくって、つながって何ができるかということ。携帯電話を通じて、新しいゲームやデータ（例えばミュウのデータとか）をGBに取り込んだり、対戦ができるだろうとは、すぐに思いつくがその先は正直よくわからない。おそらくGBと携帯電話とのつながりが、将来的にはN64や「ドルフィン」に結びついていくのだろう。任天堂はそうしたつながりの中で、今までにない新しい遊びの提案をしてくれそうだ。

### GBメモリカセット登場？ 可能性99%

ところで、データを何におとすのだろうか？ おそらく「SFメモリカセット」のようにフラッシュメモリを使用した「GBメモリカセット(?)」のようなものが販売されることになるだろう。また、将来はデジタルカメラなどで使用されている、カード型のメモリなどにも対応する可能性もある。こうしたカセットが発売されると、ローソン等での書き換えも可能になるだろう。

### テレビを見るとミュウが貰える？ 可能性33%

かなり期待と想像が入っているけど、こんな楽しい可能性があるかも?! 将来チューニング機能をもったあるソフトが発売されたとしよう。あるテレビ番組や特定のCMがテレビで放映されている時に、うまくその番組にチューニングされていると、電波にのったデータが貰えるというしくみだ。例えば、「ある番組の中でイマクニが画面に向かってポケモンボールを投げた瞬間にうまくチューニングされているとミュウが貰える。」なんてことにならないかな。

### 新型ゲームボーイが登場する？ 可能性100%

発売時期や価格は全く未定ながら、以前からウワサのあった新型GBの発売は、間違いないだろう。しかし、GBカラーが世界中で売れ行き好調な現在、早々の市場投入は、常識的にありえないだろう。発売時期のポイントは、新型GBの持つ能力を活かした面白いソフトがいつ完成するかということだ。64ドリーム編集部では早くても来年春頃ではないかと想像しているのだが…。

### 新型GBでも従来のソフトは遊べる？ 可能性99%

過去からのGBの流れを考えると、可能性は非常に高いはずだし、ユーザーにとってもそうあって欲しいはず。GBのCPUは、現状では決して高性能とはいえない8ビット。ソニーのポケットステーション（ゲーム機と言えるかどうかは別にして）だと32ビットのCPUを搭載している。半導体技術の進歩は目覚しく、例えば右ページにあるように、「ドルフィン」のCPUのチップは親指のつめに乗る大きさでしかない。こうした高性能CPUが新型GBに搭載されれば、8ビットのゲームを動かすことも出来るだろう。また、高性能CPUとは別に現行のGBのチップをそのまま新型GBに入れ、従来のソフトを動かすという荒技も、価格面の問題がクリアされれば可能だろう。

### GBで音楽が聴ける？ 可能性50%

現行のGBでは難しそうだが、新型GBになると想像もできないようないろんな遊び方の提案があるはずだ。例えば音楽や映像の再生はその1つだ。新型GBが音楽プレイヤーになったり、カーナビになったり、テレビになったりすることを想像するだけで痛快だ。でも携帯電話にはならないけどね。

●はみだしNEWS● サンヨー食品は7月26日に「ポケモン」のカップ麺、「サッポロ一番 ポケモンヌードル しょうゆ味」を関東地区で発売する。価格は120円で、10月からは全国で販売する予定だ。全25種類のおまけつき。

## ニュース これが「ドルフィン(仮)」で使用予定の極小CPU「Gekkoプロセッサー」だ!!

5月12日華々しく発表された任天堂の新型ゲーム機「ドルフィン(仮)」の心臓部にあたるCPU(中央演算装置)には、「Gekkoプロセッサー」と呼ばれるIBM製の特製チップが使われることは知ってるかな？ IBMのホームページにこのチップの写真が公開されているので紹介しよう。「Gekkoプロセッサー」はIBMのパワーPCをベースにした特別仕様で、0.18マイクロンカッパーテクノロジー技術を駆使した高性能なチップ。とにかくその小ささに驚かされるはずだ。まさにハイテクの塊とも言える「ドルフィン」。登場が楽しみだね。

※www.chips.ibm.com/news/1999/gekko/images.html

## 映画 今夏再び劇場版ポケットモンスターがさらにパワーアップしてやって来た!!

去年の夏、日本中で大ヒットした劇場版ポケットモンスター。この夏、さらにスケールアップして、スクリーンに帰ってきたぞ。今年の映画は涙あり、友情あり、アクションありの「幻のポケモン ルギア爆誕」と、楽しさいっぱいのポケモンファンタジー「ピカチュウたんけんたい」の超豪華2本立。7月17日より全国東宝洋画系劇場で上映中なので、夏休みになったらまずポケモンかな。

◆敵か？味方か？幻のポケモン「ルギア」が登場だ

◆さとしとピカチュウの前に現れたのは「ルギア」か？

## 新製品 GB版『メダロット2』の発売を記念したキャンペーンで、プレゼントが貰えるぞ!!

7月23日発売の『メダロット2』では初回出荷分に限り、プレミアムカードやメダロッチ専用のメダルがもらえるキャンペーンを行うぞ。また、毎月200名、合計1000名に、限定「バトルメダロット」4体全部(写真左)がもらえるキャンペーンも合わせて実施するのだ。どちらもこの機会でないと手に入らないものばかりだぞ。

◆『メダロット2』は7月23日発売予定

## CM CM撮影取材2本立

### 電車でGO!64

まずは横浜市内のスタジオで行われた『電車でGO!64』のCM撮影だ。発売日の7月30日には放送されているはずだから、もうすでに見た人がいるかもね。子供役で出演しているのはローソンのCMにも出たことがある佐川寿光さん。そして制服を着てバッチリ決まっているのは、タイトーの広報担当の横内さんだ。2人ともなかなかの役者ぶりで、楽しいCMに仕上がっているぞ。放送が楽しみだね。

◆広報の横内さんはゲームショウなどのイベントで、いつもかなり目立つ格好をしているから、知っている人も多いかもね。「スーパーワールド」にも登場するかな？

◆CMは何度も細かい打ち合わせをしながら撮影していくのだ

### 牧場物語GB2

同じく横浜市内での撮影ながら、こちらは雰囲気ががらっと違うぞ。自然たっぷりの「こどもの国」の牧場で行われたのは、8月6日発売の『牧場物語GB2』のCM撮影。出演はドラマでも活躍中の平山綾ちゃんだ。さわやかで活発な感じが『牧場物語』のイメージにピッタリだ。いろんなシーンの撮影が行なわれていたんだけど、羊を抱くシーンのとっても優しそうでかわゆい綾ちゃんは最高だったぞ!!

◆「羊になりたい」って、お約束のギャグを言ってしまいました

◆梅雨にもかかわらず当日のお天気は最高。誰のおかげかな？

## ニュース 『バイオレンスキラー』の制作発表会にCMでも活躍した羽賀研二さん登場!!

gemziブランドの第1弾ソフト、『バイオレンスキラー』の制作発表会が都内のホテルで開催されたぞ。当日は羽賀さんが登場するとあって、芸能関係者も多く来場し、いつもと違う雰囲気。生の羽賀さんは、やっぱりカッコよかったぞ。

◆当日は何度も「バイオレンスキラー」と連呼した羽賀さん

## 映画 北欧スゥエーデンの都市イェテボリに「スーパーマリオ通り」が誕生したぞ!!

冬季オリンピックや世界陸上の開催で有名な、北欧スゥエーデンのイェテボリ市に、「スーパーマリオ通り」が誕生したのだ。場所は有名なゲームショップ「Bergsala」の前の通りで、もちろん市が正式に認めた名称なのだ。

◆イェテボリ市のホームページもあるぞ。www.gbg-co.se/Default.htm

●はみだしNEWS● アメリカに続き『ポケモン』のアニメが韓国でも放送されることになった。民放のSBSが毎週水曜日と木曜日に放送する。みんなに愛されるキャラクターだけに、大ヒットまちがいなしだね。

●はみだしNEWS● 6月29日に開催された任天堂の株主総会。好決算で最近は株価も高いからか、わずか20分ほどで終了。レポートをお願いしていた中植先生は15分遅刻したらすでに終了モードだったとさ。

# イベント 最近何かと話題のコンパイル。仁井谷社長に聞く!!

98年3月18日に和議を申請して以来、ぷよまん本舗やゲームソフト事業を中心に再建中のコンパイル。そんな中、「傷心」という曲でCDデビューをはたした、コンパイル社長 仁井谷氏に、気になる会社の現状とこれからについてお聞きした。N64の新作も年末に発売の予定とのことなので、これからのコンパイルの動きには目が離せないぞ。

➡仁井谷社長にはここには書けないオフレコ話もタップリ聞かせてもらったのだ

—会社の現状はいかがでしょうか?

仁井谷 今年度の前半は、今回の『ぷよウォーズ』くらいしかないんで、この夏がちょっと苦しいです。その後は秋にゲームセンター用にあっと驚くような製品を出して、年末にはN64とPSに新しい『ぷよぷよ』シリーズをだす予定です。そこで一息つくんじゃないかなって思っています。

—新しい『ぷよぷよ』はどんな感じのゲームになりそうですか?

仁井谷 新しい要素として、ドカン、ドカンと爆弾系のものをいれてあります。『爆弾ぷよぷよーん』って名前で出したいなあと思っているんですが(笑)。4人でプレイしていると、自分のところにボンと爆弾が置かれる。誰かが連鎖をしたら、連鎖の少ない一生懸命仕込んでいる人に必ず落ちます。積み上げていけばいいだけじゃなくって、一層ハラハラドキドキさせるゲームです。そういった新しい要素を付け加えながら、ちょっとずつリニューアルしています。

—『ぷよウォーズ』がもうすぐ発売されますがGBは今後も注目していきたいハードですか?

仁井谷 ちゃんとつくるゲーム屋さんにとってはGBとかN64ってのはいい市場だなと思います。どう子供達に告知していくかってことも大事で、マンガの連載とか、もっと規模が大きくなれば、アニメなんかにトライできたらいいなと思います。新型のGBについてもいろいろと聞いてるんですけど、ノーコメントというか、担当者の方でもほとんど知らないんです。ただ「どんなのがいい?」って聞かれたから、「SFCのコンパチブルで、ドット数が多くて、液晶画面がでかくて、それでいてスワンより軽くしてね」って言いました(笑)。まあこれは僕のかってな希望なんですけどね。

—東京ゲームショウには出展しますよね? もちろんぷよまん本舗も。

仁井谷 東京ゲームショウ土産には「ぷよまん」ってのはもう定着してますよね。会社としてはこういう状況なので、ぷよまん本舗の売上で、諸経費をまかないたいって考えなんです。ほんとにすごい人がきてくれるんでありがたいですね。朝から晩までずっと並んでくれてますからね。これはいろんなノウハウもあるんですけど、やはりぷよキャラの良さがありますよね。

—社員のみなさんもコスプレしてブースをまわりますもんね。

仁井谷 あっ、そう言えば、"コスプレ"と"コスチュームプレイ"っていうのはコンパイルの登録商標なんですよ。あと"丁稚"もそうです。だから、丁稚服とか丁稚Tシャツとかは勝手に作れないんですよ(笑)。

—ところで、ぷよが生まれたキッカケってなんですか?

仁井谷 キャラからいうと『魔導物語』っていうRPGゲームがあるんですけど、RPGの基本としてゲームの最初にスライムのような弱いキャラがでるじゃないですか。でも、スライムは他社のキャラですよね。だから使えない。で、丸くしちゃったんです。『ぷよぷよ』ってゲームについても、最初に落ちゲーの企画があって、それ見た瞬間にこれはダメだと思ったんです。ゲーム性は最初から同じなんですけど、「ぷよ」がはじめはサイコロの目だったんです。キャラが「ぷよ」に変わったのは開発が一段落した魔導チームが関わったからなんです。色がついてるし、丸いしってことで、ぷよが最適だったんですよね。それがシリーズ1000万本を越える大ヒットになったわけです。

—最後にコンパイルはまだまだ元気だぞってメッセージをお願いします。

仁井谷 『ぷよウォーズ』を手始めに、今年の年末にかけてアーケードが2タイトル、コンシューマで3つ、4つ出していく予定です、みなさんいろいろ遊んでください。

## 特報!! 64ドリーム編集部が渾身の力をこめた『マリオゴルフ64』完全攻略本が発売!!

### 64ドリームならではのお楽しみもタップリ用意

64ドリーム攻略本第1段として、編集部も超オススメソフト『マリオゴルフ64』の攻略本を8月上旬に発売するぞ。112ページ、オールカラー、内容充実の1冊だ! お楽しみ要素も盛りだくさん(下を見てね)で、880円。これはお得でしょ。

- その1 『マリオゴルフ64』オリジナルテレカを100名にプレゼント!!
- その2 GB版の情報も合わせて紹介してるので、2倍楽しめるはず?!
- その3 64ドリームでお馴染みの中植先生の書き下ろしマンガも読めるぞ!
- その4 攻略は完ぺき。これを読めばスコアは確実にアップする(かも)??

➡64ドリームの攻略本シリーズ第1弾。発売は8月上旬、112ページもあって880円の納得価格。(株)毎日コミュニケーションズ発行

マリオクラブお薦めソフト

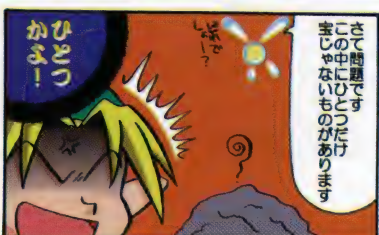
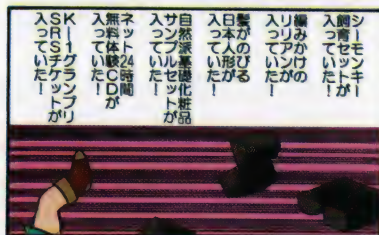
## 今月何といっても期待の『オウガバトル64』が登場 先月紹介できなかった『マリオゴルフ64』も紹介だ

### マリオゴルフ64

「マリオ」などのお馴染みのキャラクターが登場するゴルフゲーム。ビジュアルやサウンドの面で、「マリオ」らしいコミカルな雰囲気が表現されている。全6コース、108ホールが用意されており、また、ストロークプレイやトーナメントのほか、ボールをリングに通しながらクリアしていく「リングショット」やベストタイムを目指し早くコースを回る「スピードゴルフ」など、モードも充実している。さらに、4人までの対戦も可能で、「パターゴルフ」など対戦可能なモードも多い。もちろん、ボールの軌道や転がりなど、ゴルフゲームとしての基本的な部分はしっかり作られており、また、操作、ルールが簡単で、トレーニングモードやルール説明などの配慮もされており、幅広い年齢層にお薦めできる内容となっている。

*このコーナはスペース等の関係で、その月に全てのお薦めソフトが紹介できない事がありますのでご了承ください。ちなみに「実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2」と「電車でGO!64」の2本もお薦めソフトに選ばれています。

### オウガバトル64

『伝説のオウガバトル』のシステムを継承したシリーズ最新作。シリーズ独自の世界観とストーリーを、質の高いビジュアルやサウンドによって表現しており、視聴覚的印象が良い。また、「クラス（職業）」や「エレメント（属性）」といったパラメータによって登場するキャラクターが特徴づけられており、キャラクターの相性などを考慮したバランスの良い部隊を作り上げる編成の要素がある。その上、プレイヤーが各キャラクターを個別に操作するのではなく、部隊ごとに与えた指令に基づいて各キャラクターが自ら判断し行動するというシステムには面白味があり、ゲーム性を高めている。ゲームの進め方を解説する「チュートリアル」や、各コマンドについての説明を見ることができる「オンラインヘルプ」など、遊びやすさに配慮した機能も充実しており、シリーズ経験者はもちろんのこと、シリーズ初心者にとってもお薦め出来る内容となっている。

## 今月のお薦めソフトにもなった『オウガバトル64』の3枚組サウンドトラックが8月1日に発売されるぞ!!

ゲームの質の高さはもちろん、そのサウンドの高さでも定評のある『オウガバトル』シリーズ。N64で発売されたばかりの最新作『オウガバトル64』のサウンドトラックが8月1日に発売されるのだ。音楽を担当するのは、『オウガ』シリーズをはじめ、ゲームミュージック界の第一人者、岩田匡治と崎元仁、そしてアニメやドラマなどの幅広いフィールドで活躍中の松尾早人の3人。多彩かつ壮大な音楽は、ゲームファンならずとも聞きごたえ充分。超大作と言える出来映えだぞ。

◆3枚組CDで全122曲収録（ゲーム未使用曲8曲を含むオリジナル音源61曲とそのMIDIバージョンの61曲）。税込み3990円で、8月1日発売だ

新製品

## 期待の新作『ファイアーエムブレム トラキア776』のデラックスパック（9800円）もローソンで予約受付中

多くのファンが発売を心待ちにしていた期待の作品『ファイアーエムブレム トラキア776』の発売日も決まり（書き換えは9月1日より開始）、ローソンではプリライト版（SFメモリカセットにゲームが既に書き込まれたもの）の予約も受け付けているぞ（全72ページの説明書や「ファイアーエムブレムコレクションカード（9枚セット）」が付いているのだ）。また、ローソンでは通常のプリライト版（6000円）とは別に、「World of Fire Emblem(オリジナルビデオ)」、「ペガサスのぬいぐるみ」、「布製大陸マップ」がセットになった「DX（デラックス）パック(9800円)」の予約も受け付けているのだ。どちらも予約は8月16日までなので、書き換えだけじゃ嫌だって人はお近くのローソンへ急げ!!

## ちびちび リンクの大冒険

マンガ／三浦ゆうま

ポケットグミ

### 毎月新聞特派員のコーナー

今月は鹿児島県の川畑さんから送ってもらったお菓子、「ポケットグミ」を紹介しよう。川畑さんが近所の駄菓子やで「あっ!○○モンだ」と思って買ったそうです。オレンジジュース味のコイン型のグミなんだけど、気になるお味は、……。まあ人によっていろんな好みがあるから、なんとも言えないってとこかな。種類は今回送ってくれた2種類だけで定価は30円だったそうだ。

◆買ったのは鹿児島県なんだけど、全国で販売されているのかな？近所で売ってるのを見つけた人はアンケートハガキに書いて送ってね

●はみだしNEWS● アメリカでも大人気のポケモングッズだが、偽物も大量に出回っているようだ。そこで米国任天堂は偽物を撃退するための大々的なキャンペーンを始めると発表し、偽者追放作戦を展開しているそうだ。

# SFC&GB情報局

楽しみなソフトがタップリ! 今月も6ページでお届けします。

NINTENDO POWER 容量:4M(1ブロック) SRAM:16K(1ブロック)

## SFC コラムス

ジャンル PUZ

メディアファクトリー 8月1日より書き換え開始 価格:2000円

### 誰もが楽しめる名作パズルの登場!

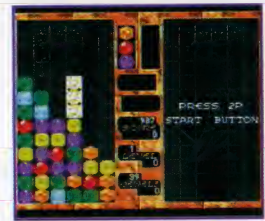
セガの名作パズル『コラムス』がSFCでも楽しめるようになるぞ。ゲームのルールはタテ・ヨコ・ナナメのいずれかに、3つ以上同じ宝石を並べて消していき、この宝石が画面の上まで積み上がるとゲームオーバーというカンタンさ。もちろんパズルゲームの醍醐味である、連鎖消しも可能だ。

◆宝石は必ず3つセットで落ちてくる。Aボタンを押せば宝石の並び順が替わるから、同じ宝石を3つ以上揃えて消そう

### 対戦プレイも楽しめる

ゲームの遊び方を教えてくれるモードがあるから、初心者でも安心。さらにCPUや友達との対戦が楽しめるモードもあり、ハンデの設定が可能なので、実力の差があっても手軽に対戦できるぞ。

◆「VERSUSモード」は、自分が消した宝石に応じて、相手側にお邪魔宝石が行く

◆ブロックの絵柄は、おなじみの宝石の他にも、動物や果物も用意されている

◆魔法石は、触れた絵柄のブロックを全て消す効果がある。上手く使えば一気の連鎖消しになる

NINTENDO POWER 容量:8M(2ブロック) SRAM:16K(1ブロック)

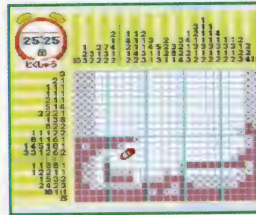
## SFC ピクロスNP Vol.3

ジャンル PUZ

メディアファクトリー 8月1日より書き換え開始 価格:2000円

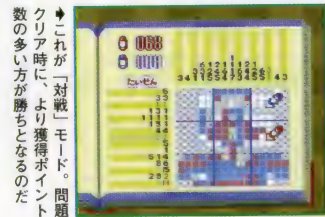
### 今回は『カービィ』キャラが登場

毎度おなじみの『ピクロスNP』。収録問題数は今までと同様の120問で、ジャンル構成も変更ないぞ。今回のキャラクタージャンルは、『カービィ』シリーズに登場したキャラの問題だ。このシリーズの「対戦」モードで遊んだことがあるかな? 自分とほぼ同じ腕前の友達と対戦すると、異常なまでに盛り上がるぞ。是非遊んでみてくれ。

◆どうやら「カービィ」の絵が隠されているようだ。クリアまでもう一息だけど時間がない

◆もちろん今回もプレゼントが当たる「特集」がある。他のジャンルよりもやや難しい

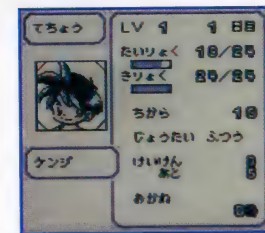
◆問題をクリアすると絵が浮き出てきて、アニメになるのだ

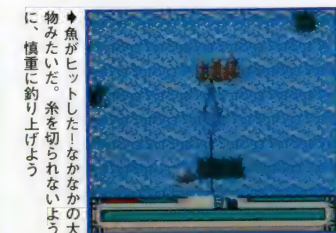
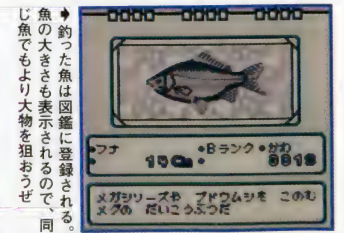
◆これが「対戦」モード。問題クリア時に、より獲得ポイント数の多い方が勝ちとなるのだ

## GB GBカラー 釣り先生2

ジャンル RPG

J・ウイング 7月23日発売 価格:4800円

### 通信対戦もできる釣りRPG!

魚を釣ると経験値がもらえる、RPG形式の釣りゲームだ。初めは能力が低かった主人公が大きな魚も釣り上げられるようになったり、新しいテクニックを覚えるなど、どんどんパワーアップしていくのだ。「月光」という幻の魚をつり上げるのがゲームの目的。主人公の釣った魚は図鑑に登録され、ポケットプリンタでシールが作れるぞ。

◆主人公のパラメーター。ちからが弱いと、大きな魚を釣り上げられないのだ。体力・気力にも注意

◆見事に釣り上げられたぞ! どんどん魚を釣って経験値をためて、主人公の能力をアップしよう

◆魚がヒットした! なかなかの大物みたいだ。糸を切られないように、慎重に釣り上げよう

◆釣った魚は図鑑に登録される。魚の大きさも表示されるので、同じ魚でもより大物を狙おうぜ

GB&GBカラー

# ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

ジャンル RPG

エニックス　9月23日発売予定　価格：4900円（予価）

## 歴史的名作RPGがGBに！

RPGの代名詞とも言える『ドラゴンクエスト』。その原点である『Ⅰ』『Ⅱ』の2作が1本のカセットに収まってGBに登場！ ゲーム内容は、スーパーファミコン版の『ドラクエⅠ・Ⅱ』とほぼ同じ。戦闘シーンのアニメーションや、会話シーンでの簡単な漢字表記など、GBでも臨場感と遊びやすさがバッチリ再現されているぞ。『Ⅰ』『Ⅱ』未経験の人はもちろん、RPGが苦手な人にも特にオススメしたいゲームだ。

↑『ドラクエⅠ』は、勇者1人での冒険。出現する敵も1体ずつなので、戦闘は1対1になる

↑『ドラクエⅡ』は、それぞれ能力の異なる3人の勇者がパーティを組んで冒険する

## ファミコン版を紹介！

### ドラゴンクエスト

まだRPGが一般的ではない頃で、しかもファミコン大ブームの最中でもあったので、発売後たちまち大ヒットとなった。当時はまだバッテリーバックアップ機能が無く、冒険を中断する時はパスワードを書きとめておく必要があった。

1986年5月27日発売

↑今見るとチープな画面だけど、それでも面白さは格別だった

### ドラゴンクエストⅡ

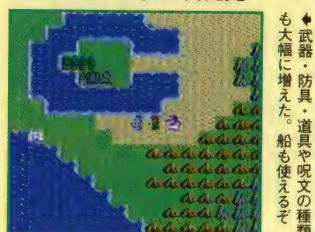
マップが大幅に広くなった上、3人パーティ制になり、より一層冒険の楽しさが味わえるようになった。この『Ⅱ』もパスワードによるコンティニューで、しかも文字数も多かったため、写し間違いによるやり直しを誰もが経験した。

1987年1月26日発売

↑武器・防具・道具や呪文の種類も大幅に増えた。船も使えるぞ

## グラフィックもパワーアップ！

このGB版は全てのシーンのグラフィックが新たに描き起こされて、スッキリ見やすくなっているのだ。特に戦闘シーンでは、全ての呪文や道具の使用効果が表現されるので、臨場感もバッチリ。

↑炎の壁で敵を包み込む「ベギラマ」の呪文はこんな雰囲気に。いかにも焼き尽くすといった感じだ

## メッセージは漢字も使用される

ファミコン版は、ひらがなとカタカナだけで会話シーンなどのメッセージが表示されていたけど、このGB版では漢字も使用され、ストーリーを把握しやすくなった。この使用漢字は簡単なものだけなので安心だぞ。

↑漢字でも文字がつぶれずに表示されている。ひらがな表示だけよりも圧倒的に読みやすい

## ドラゴンクエスト

突如出現した竜王に「光の玉」を奪われて、世界が闇に閉ざされてしまった。そこへ伝説の勇者ロトの血をひく者が現れて竜王を討ち滅ぼし、アレフガルドの地に平和をもたらすため、冒険の旅に出る。プレイヤーは、ロトの血をひく勇者となり、武器防具を買い換えたり、戦闘の経験を積んで強く成長させていき、竜王が待ち受ける城へと向かうのだ。

↑ラダトームのローラ姫がいなくなってしまったらしい。探し出して、王様を安心させよう

↑スタート当初は主人公が弱いので、スライムのような敵と何度も戦ってレベルアップさせよう

↑ラダトームの町を出発する勇者。向こう側には、竜王の待ち受ける城が見える

↑ロトの洞窟の内部にある、勇者ロトの墓だ。墓石に言い伝えが書かれているから冒険の参考に

## ドラゴンクエストⅡ～悪霊の神々～

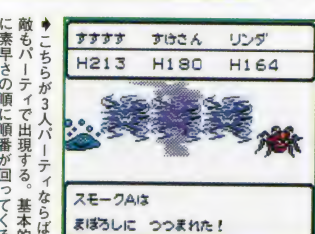
アレフガルドに平和をもたらした勇者が、新天地を目指して海の向こうに旅立ち、新たにローレシアという美しい国を築いた。それから100年が経過し、大神官ハーゴンが破壊の神を呼び出して世界を破滅に導こうとしていた。その時ローレシアの王子が立ち上がり、同じ勇者ロトの血をひく仲間を探しだして、ハーゴンを倒すために力を合わせて冒険をしていく。

↑ムーンブルクの城は、ハーゴンの軍隊に襲われて、壊滅してしまったらしい。城の人は無事か？

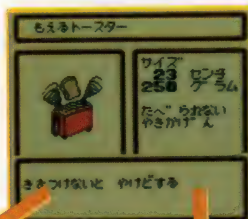
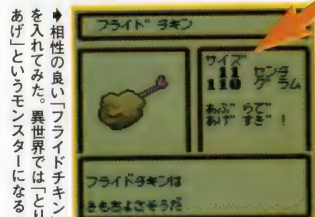
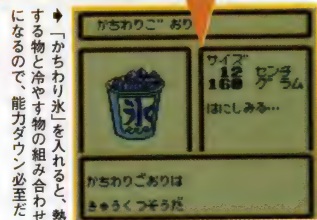
↑町の人の話を聞いて、冒険のための情報集めをしよう。重要そうな情報はメモしておくといいかも

↑最初はローレシアの王子1人だけでスタートする。同じ血をひく仲間をさがしてパーティを組もう

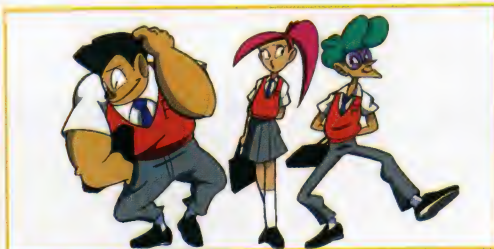
↑こちらが3人パーティならば、敵もパーティで出現する。基本的に素早さの順に順番が回ってくる

8月4日、渋谷東急文化村オーチャードホールにて、「第13回ファミリークラシックコンサート ドラゴンクエストの世界」が開催されるぞ。お問い合わせは、FCC事務局まで（TEL 03－3351－4041）

GB GBカラー
## ぐるぐるガラクターズ
ジャンル RPG
アトラス　9月10日発売　価格：4300円

### モンスターの能力を変える「収納システム」

現実世界のガラクタを異世界に持っていくと、モンスターに変身するシステムのゲーム。そのガラクタの中にアイテムを収納してから、異世界に持っていくと、変身するモンスターに様々な影響を与えるぞ。例えば「トースター」の中にフライドチキンを入れると、2つの相性が良いので使える技が増えたり、逆に相性の悪い「かちわり氷」を入れると、モンスターのステータスが下がってしまうのだ。このトースターに入れられるアイテムは、他にも様々なものがある。いろんな組み合わせを「デジカメ」で見て、より強力なモンスターに変身させてみよう。

◆「もえるトースター」にアイテムを入れる。どのように変身するかはデジカメで確認できるぞ

◆相性の良い「フライドチキン」を入れてみた。異世界では「とりあげ」というモンスターになる

◆「かちわり氷」を入れると、熱する物と冷やす物の組み合わせになるので、能力ダウン必至だ

### ライバルの「ジンジャー」一味

もし手に入ればどんな願い事でもかなう「ほしのかけら」という宝物をめぐって、主人公のユウタと悪のギドー帝国が争奪戦を繰り広げる。しかし、さらにこの争いに加わるのが3人組のジンジャー一味だ。「まこちゃん」と「イっちゃん」の2人は、リーダー格の女の子「舞」が病弱なので、いつも心配していた。そこへ、願いがかなうという「ほしのかけら」が異世界にあるという話を聞きつけて、舞の病気を治すためにジンジャー一味として異世界への冒険に向かう。

◆左からイっちゃん、舞、まこちゃんの順。「タイムボカン」シリーズでおなじみの三悪のようなキャラだけど、リーダーの舞の病気を治そうとする、心優しい一面もある

◆異世界では、乱暴なココ、優しいジンジャー、賢いチャコとして活躍する。病気を治すために「ほしのかけら」を狙っているので、主人公としても戦いづらい

## メダロット2 カブトバージョン クワガタバージョン
ジャンル RPG
イマジニア　7月23日発売予定　価格：各3980円

### 初心者のための「メダロット」講座

「ティンペット」という骨組みに、頭・右腕・左腕・脚部の4つの「パーツ」を装着するんだ。そして脳にあたるパーツの「メダル」を装着すればメダロットの完成だ。ゲームを進めていくと手に入る、このパーツやメダルには様々な種類があり、メダロットに装着するパーツを取り替えて、好きなようにメダロットの基本性能を変えていこう。戦闘で経験を積むと「メダル」がレベルアップして、「メダフォース」という強力な技を覚えるぞ。こうしてメダロットを強くして、ゲームクリアを目指したり、友達との対戦を楽しもう。

◆パーツやメダルは通信ケーブルを使って、友達と交換できるぞ。パーツを賭けた通信対戦も可能だ

◆メダルとパーツには属性があり、この相性が良いとパーツの性能がアップするのだ

◆戦闘シーンでは、相手のメダロットの機能を停止させた方が勝ち。最大3対3で行われるぞ

### お楽しみミニゲームもあるぞ

メダロットの舞台となる「メダロッ島」のどこかに、ミニゲームが遊べる場所があるぞ。ゲームの種類は、ボールをかいくぐる「ロボロボール」と、リレー競争の「メダロードレース」の2つだ。

◆「ロボロボール」。バウンドしている6つのボールをかいくぐり、ロボロボ団にボールを当てろ

◆ゲームコーナーのような場所で、ミニゲームが遊べる。簡単なルールで、息抜きにもピッタリ

◆「メダロードレース」は3人組で行われるリレーだ。地形に合ったメダロットを選ぶのがポイント

### メダフォースを身に付けろ！

以前にも紹介したけど、『2』には「メダフォース」という必殺技がある。経験を積んでメダルのレベルを上げると身に付くのだ。1つのメダルにつき、最大3種類のメダフォースが使えるようになるぞ。

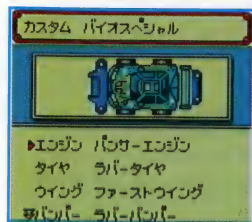
◆この「アイアンマックス」のように、攻撃ではなく防御力を大幅に上げるメダフォースもある


キャラクターデザイン：ほるま りん　制作協力：（株）講談社コミックボンボン編集部

## GB&GBカラー チョロQハイパーカスタマブルGB

ジャンル SLG
タカラ 7月30日発売 価格:3980円

### チョロQを改造してレースを勝ち抜け!

主人公の父であるバイオ博士は、バイオパーツの研究にはげんでいた。しかしある日、研究所で爆発事故が起こり、バイオ博士が行方不明に。ショックを受けた主人公であったが、爆発跡で手に入れたチョロQに夢中となり、元気を取り戻していく。パーツ交換でチョロQを改造し、主人公の前に立ちはだかるライバルとの勝負に勝ち抜くんだ!

爆発跡で手に入れたチョロQ。パーツはノーマルだけど、素晴らしい能力を秘めるチョロQらしい

草レースで、パーツを賭けたレースが出来る。ここで勝負を繰り返し、どんどん改造していこう

近所の神社で行われているお祭りで、チョロQ大会があるらしい。まずここでの優勝を目指そう

パーツ屋で、草レースで手に入れた不要なパーツを売り、そのお金で高性能なパーツを買おう

### 真剣勝負! レースの進め方

このゲームのレースシーンは、ちょっと独特なシステム。まずチョロQの進行方向を決めて、次にカーブをかける量を決めるんだ。ビリヤードのように、壁に反射させてチョロQを先に進めることも可能だから、壁に当てる角度を計算して方向を決定しよう。そして画面の下にあるパワーゲージでエンジンパワーを決めればチョロQが動くのだ。ゲージが長いほど遠くへと進められるぞ。このような操作を繰り返して、ライバルよりも先にゴールを駆け抜ければ勝ちとなる。ただ遠くへと進めるだけではなく、ライバルマシンの進路をふさいで邪魔することも可能。勝つためには高度な戦術も必要だぞ。

まず方向を決めよう。壁の角度が45度なので、このままの方向で上の方へと進むはずだ

ゲージは左から右へと動いているので、MAXの所でタイミング良くボタンを押そう

次にカーブをかける量を決定する。クランクをうまく抜けるには、この進め方がベストだろう

赤いライバルマシンの進路をふさいだ。次のライバルの番では、ほとんど先に進められないだろう

## GB&GBカラー ジェムジェムモンスター

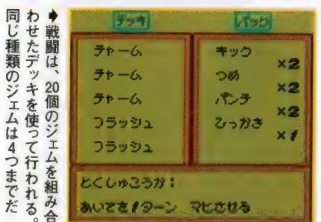
ジャンル RPG
キッド 7月30日発売予定 価格:3980円

### モンスターの育成と対戦を楽しもう

カンヅメの中にジェムを入れるとモンスターが生まれる。このモンスターを育成して、ジェムバトルという戦闘を繰り広げるゲームだ。生まれたモンスターの、愛情度を上げたり戦闘経験を積んでレベルアップさせ、最強のモンスタートレーナーを目指そう。そしてルールを無視した「ジェムバトル」を仕掛けるクールジョーを打ち倒せ!

ゲームの舞台となる全体マップ。最初は行動範囲が狭いけど、アイテムであちこち行けるように

余ったジェムはグッズセンターで売ろう。ここでは愛情度が上がるアイテムなども買えるのだ

戦闘は、20個のジェムを組み合わせたデッキを使って行われる。同じ種類のジェムは4つまでだ

バトルアリーナでは、4段階のトーナメントバトルが行われる。優勝すれば賞品がもらえるぞ

### ジェムバトルの仕組み

自分のモンスターは、デッキに入れていない、余ったジェムと戦わせることが出来るのだ。見事に勝てば、経験値やジェムがもらえるぞ。こうして鍛えたモンスターで友達と通信対戦をしてみよう。

バトルが可能な場所に行き、手持ちのジェムを使ってモンスターを呼び出すと、バトルになる

愛情度が高ければ高いほど戦闘が有利に。でも、HPがゼロになってジェムに戻ると半分に減る

デッキの中から4つのジェムがランダムで選ばれるから、その中の1つを選択して攻撃しよう

### 「ずかん」モードもあるぞ

育成してきたモンスターは、自動的に図鑑に登録されるんだ。ここにはモンスターの特徴も表示されるので、育成のヒントにもなるぞ。様々なジェムをカンヅメに入れて育成し、図鑑を完成させよう。

スペードのマークはシンボルだ。このシンボルの相性によって、バトルで有利不利がある

GBカラー専用

## ポケットファミリーGB2

ジャンル SLG

ハドソン　8月6日発売予定　価格：3980円

### 裏山の大冒険！

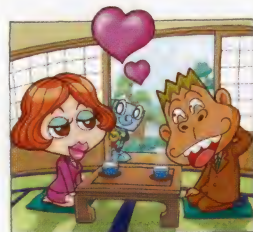
今月はまず「うらやまたんさく」について紹介するぞ。このミニゲームは大家さんの分身（？）であるロボを裏山に行かせて、アイテムを集めてファミリーにプレゼントすることができるんだ。また、裏山でロボを攻撃してくる動物も、つかまえてプレゼントにすることができるぞ。

◆ロボのレベルに応じて探索できる場所が増えていくぞ

◆ファミリーにプレゼントした動物はその後、ペットになるぞ

◆裏山では、1歩歩くごとにロボのパワーが減るので気をつけよう

### 赤外線通信で遊ぼう！

GBカラーの赤外線通信機能を使って、友だちとデータを交換したり、育てたファミリー同士を戦わせたりすることができるぞ。どんなことができるのかは右にまとめたから、そっちを見てね。

◆キャラクター同士をお見合させてみよう！

**通信でできること**

●キャラクター交換

同じ家族属性のキャラを交換できる（たとえばおとうさんはおとうさんとしか交換できない）。

●おみあい

独身のキャラクター同士をお見合させる（男は18歳以上、女は16歳以上）。

●データをわたす

キャラ、ファミリー、アイテム（ペット）を他の人に渡す。

●かぞくたいこうバトル

ファミリー同士を戦わせることができる。

●スペシャルキャラクター

入手したスペシャルキャラと、お世話しているファミリーを入れ替えることができる。

◆データを交換して遊んじゃおう！

GB & GBカラー

## ～ぷよぷよ外伝～ぷよウォーズ

ジャンル SLG

コンパイル　8月6日発売予定　価格：3980円

### まずは主人公たちの紹介から！

『ぷよぷよ』シリーズで、もうすっかりおなじみの「ぷよ」が登場するシミュレーションRPGが、この『ぷよウォーズ』だ。今回はまず主人公コンビの紹介から。

ぷよりん

◆世界を「アンゴル」から救うため、主人公のダイチとともに戦うぷよ。

ダイチ

◆明るく正義感の強い熱血少年。ぷよと心を通わせることができる。

### 戦闘システムはこんなかんじ

**AP（アクションポイント）**

APとは、各ユニットの行動回数のこと。ユニットは行動1回につき必ず1APを消費する。ちなみにウィンドウに表示されている数字は「残りAP/最大AP」。

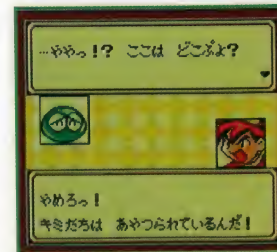
◆APをどう振り分けるか、よく考えて行動しよう

**攻撃方法**

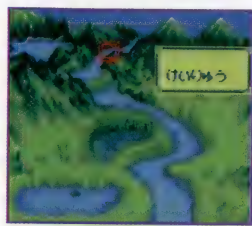
攻撃方法には1対1で攻撃を行う「通常攻撃」と広範囲の敵に効果をもたらす「Z（ゾーン）ウエポン」がある。Zウエポンは便利だが、エネルギーを大量に消費するぞ。

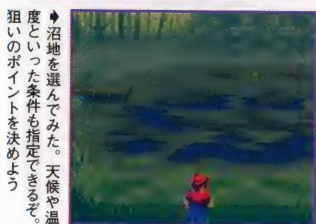
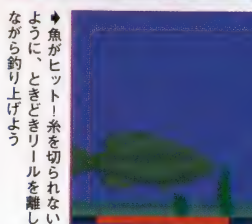
◆Zウエポンには敵の反撃を受けないという利点もある

**説得で仲間をふやそう**

主人公ユニットだけが戦闘中に「せっとく」というコマンドを使うことができる。これを使えば、敵ユニットのうち狂暴化していないユニットを仲間にすることができる。

◆もちろん説得できないユニットもいるから気をつけよう！

## カラー専用でリアルな釣りが楽しめる

釣りゲームとしては、初のカラー専用ソフトとなるこのゲーム。風景や魚がリアルに再現されているぞ。しかも、振動カートリッジだから、魚がヒットするとブルブル震えていっそうリアルに楽しめるのだ。ルアーやタックルの解説がいつでも見られる「ヘルプ」機能があるので、初心者でも楽しみながら釣りの知識を得られる親切設計だ。

◆自由に釣りを楽しめる「フリーモード」では、まず最初に釣りのポイント（場所）を選択する

◆魚を食いつかせるために、適度にルアーを引いて、生きているエサのように見せかけるといいぞ

◆沼地を選んでみた。天候や温度といった条件も指定できるぞ。狙いのポイントを決めよう

◆魚がヒット！糸を切られないように、ときどきリールを離しながら釣り上げよう

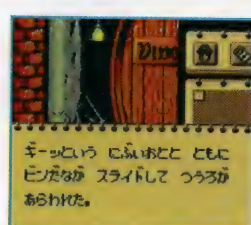
## ディジャヴ

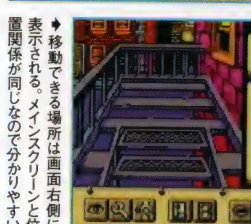
GBカラー専用　ジャンル ADV

ケムコ　9月上旬発売予定　価格：3980円

## 本格派アドベンチャーの復刻

ファミコンで発売された同名タイトルの復刻版。バーの薄汚いトイレで倒れていた主人公の「エース・ハンディング」は、自分の記憶が失われていることに気づく。そして、人殺しの濡れ衣を着せられたあげく、自分の命も狙われていることを知る。自分の無実と事件の真相を証すために、身を守りながら街で手がかりを探していく。

◆トイレで目覚めた所からゲームが始まる。腕には注射の痕があるが、何も思い出せない

◆このゲームの難易度はかなり高いぞ。怪しいと思った場所は、全て調べてみよう

◆画面下の行動アイコンを選択してから、メインスクリーンに矢印を合わせてゲームを進める

◆移動できる場所は画面右側に表示される。メインスクリーンと位置関係が同じなので分かりやすい

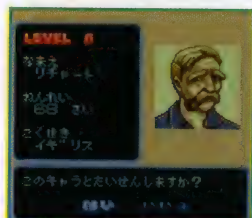
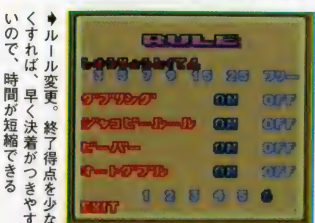
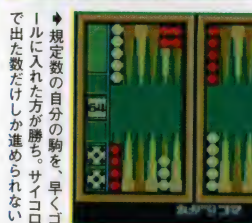
## バックギャモン

GB&GBカラー　ジャンル TAB

アルトロン　8月上旬発売予定　価格：3980円

## どこでも気軽に楽しめる

愛好者の多い、西洋風スゴロク「バックギャモン」を、いつでも手軽に遊べるゲームだ。CPUとの勝ち抜き戦「トーナメント」モードと、実力に応じたキャラを選んで自由に対戦できる「フリー」モード、1台のGBで対戦できる「VS対戦」モードの3つが用意されている。ルールの変更も出来るから、短時間での勝負も楽しめるぞ。

◆日本バックギャモン協会監修のソフトなので、GBでも本格的なバックギャモンが楽しめる

◆対戦キャラを選択しよう。このレベル6リチャードが最も強い。そう簡単には勝たせてくれないぞ

◆ルール変更。終了得点を少なくすれば、早く決着がつきやすいので、時間が短縮できる

◆規定数の自分の駒を、早くゴールに入れた方が勝ち。サイコロで出た数だけしか進められない

## ウエットリスGB

GB&GBカラー　ジャンル PUZ

イマジニア　発売日未定　価格：3980円

## レッスンモードを紹介！

発売日が未定になり、実に残念。名作パズルなだけに、更なる熟成に期待しよう。対戦モードがなくなった以外は、N64版と同じモード構成だけど、今回は遊び方が学べるレッスンモードを紹介しよう。このモードは、指定の条件を満たせばクリアになるけど、無駄なブロックはあまり落ちてこないので、意外と難易度は高いのだ。

◆レッスンは1から8まである。大きい数字になるほどクリア条件は難しくなるぞ



◆水をあふれさせないのが目的。このモードをクリアしていけば、ゲームに必要な技も覚えられる

◆地面を盛り上げる「アップ」が連続して落ちてくるので、ウォータに備えて大きな囲いを作ろう

◆最後にウォータが連続して落ちてくる。少しでも水が下にこぼれたらやり直しになるぞ


※『ウエットリスGB』の画面は全て開発中のものです。

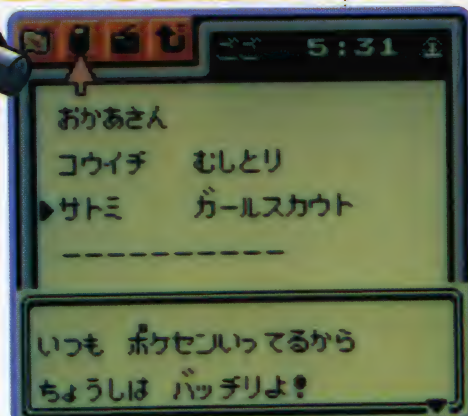
# ポケットモンスター金 ポケットモンスター銀

POCKET MONSTERS POCKET MONSTERS

## 新しい「どうぐ」ポケギア登場!! どんな機能があるのかな?

| タイトル | ポケットモンスター金、銀 |
| --- | --- |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 9月予定 |
| 価格 | 3800円 |
| ジャンル | RPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | ゲームボーイカラー対応<br>通信ケーブル対応<br>時計機能内蔵 |

### これがポケギアだ!!

今回初登場の「どうぐ」ポケギア。主人公が手につけているものなんだけど、とってもおもしろい機能がいっぱいついているんだ

### 時計、ラジオ、電話などの機能がそなわっているぞ!!

ポケギアは時計、電話、ラジオなどの機能をあわせもつ新しいどうぐなんだ。ゲームに登場するトレーナーたちに電話番号をきいて電話で会話をしたり、ラジオでいろんな情報を聞くことができるんだ。もちろん時計機能は実際の時計と同じように時間が流れていて、毎週月曜日にむしとり大会があるっていう場合には本当に月曜に行われたりするんだ。

## 『ポケモン金・銀』では実際と同じ時間が流れているぞ!!

### 『金・銀』の時計機能

金・銀のカートリッジには時計機能がついていて、実際の時間と同じようにゲームの中でも時間が流れているんだ。実際に日曜の朝ならゲームの中も日曜の朝という具合にね。となると朝にしか捕まえられないポケモンなんかがいるかもしれないね。これは早起きしなくっちゃ!!

ガールスカウトのサトミと電話で会話

#### むしとり大会のお知らせ



むしとり大会の告知だ

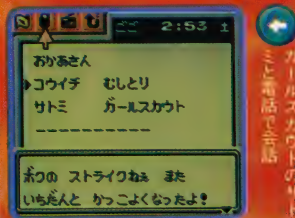
#### ラジオが聞ける



ラジオも聞けるぞ

#### 音楽をきける

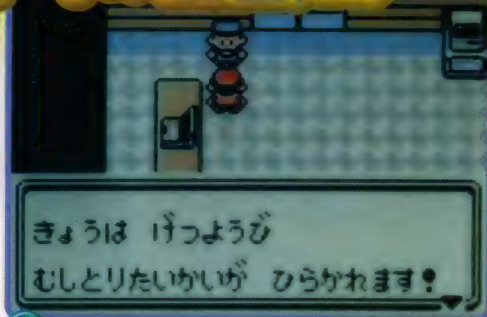


#### 電話番号をきける



名前や姿からみても電気タイプのポケモンのようだね

# 『ポケモン金・銀』最新バトル画面だ!!

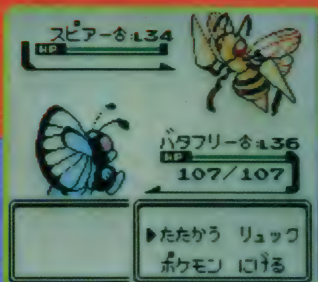
## ポケモンの名前をよ～く見てみて!!

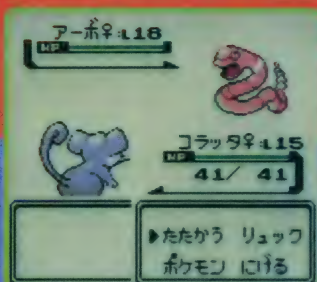
今回も最新のバトル画面を紹介していくぞ。そこで注目!! 各写真のポケモンの名前のところをよ～く見てみて!! 「スピアー♂」とか「アーボ♀」とかってかいてあるよね。これはオスとメスの記号なんだけど、今回のポケモンにはすべてオスとメスの区別があるのかな?


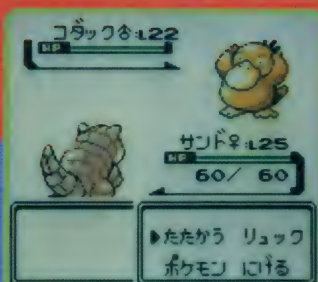

むしとりたいかいのお知らせが案内されてるね

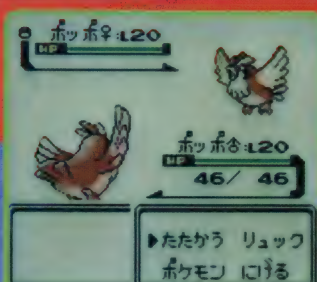
ヤミカラス

帽子をかぶっているようにも見えるヤミカラス。おしゃれかもね

## 『ポケモン金・銀』ではいろんなポケモンにオスとメスがいるんだ!!



スピアー♂対バタフリー♂の対決だ。互角の勝負みたいだね



アーボ♀対コラッタ♀のメス同士の戦いになっているぞ



コダック♂の表情がなんともいえないよね。勝てるかな?


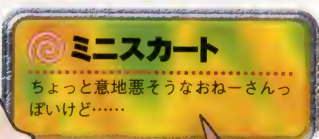

ポッポの♂対♀の戦い。どっちが本当は強いんだろうね

## こんなトレーナーたちが待っているぞ!!

イトマル

こちらは虫タイプのポケモンみたいだね

### つりびと

おなじみのトレーナー。やっぱり水ポケモンで勝負かな

### ミニスカート

ちょっと意地悪そうなおねーさんっぽいけど……

### ガンテツ

厳しい感じのする職人風の人物。物語に大きく関わるかも?

### ひふきやろう

金・銀初登場のトレーナー。なんか本人のが強そうだけど……

# それゆけ!! マリオ親衛隊!!

SOREYUKE MARIO SINEITAI!!

あついっすねー。汗をだらだら流しながら飲むビールがうまい季節です。昔はアスファルトに照り返す熱気がキライだったけど、最近は街に出ないから夏が好きになってきた。やっぱし夏はリゾートだよね。そばとかやっことか食ってね。花火でもやってね。でもってビールなんか飲むわけね。

イラスト：記村隆鶴

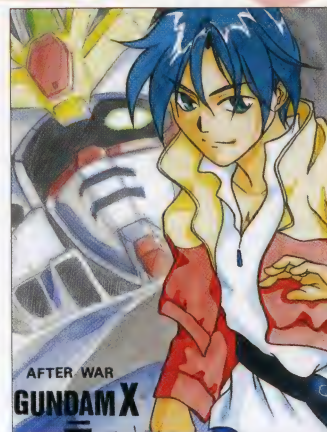
## イラストの特大殿堂

◆コキリの森のコキリ族。リアルバージョンのCGでマジかっこいいっす。ちょっとコギャルチックなサリアがタレントみたいだよね。ポーズもナイスです

【東京都／ダイリンさん】

◆『オウガ』が出ると知って、64を買ってからずっと待っていたんだとか。今度こそ、ついに発売されるのです！よかったね

【広島県／かざちょさん】

◆『スパロボ64』を出そうよ、というイラストなんだけど…、でちゃいます。GXが出るかどうかは…、記事に注目だね

【新潟県／鷹樹さん】

◆『悪魔城ドラキュラ黙示録』のキャリーとアクトリーセ。絵の具で世界観を出してくれました

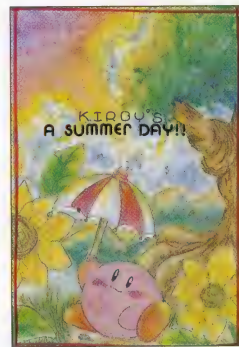
【岐阜県／およねさん】

◆『マリオゴルフ64』に登場しているニューカマー達。なかでもプラムちゃんは結構人気が高いみたいだね

【愛知県／MIYOS さん】

◆『ドシン』の世界観と切り絵って、すごくマッチするよね。先月の『エヴァ』もよかったけどね

【大阪府／どせい男さん】

◆夏の夕暮れ。土に夕立の雨がしみこんで、一面に夏の匂いが立ちこめている感じです。ホッとする絵だね

【福岡県／くらざわかずるさん】

◆元気ハツラツで草原を駆け回る子供リンク。ゲームも、こんな風に走り回るだけでも楽しいもんね

【東京都／夢之助さん】

◆夏だし、ひまわりだし、パティだし…、って感じだそうです。作者独特の「花と『FE』シリーズ」です

【大阪府／NO.Q さん】

◆RPGの世界ではとっても大活躍してくれる回復キャラ。編集部にもひとり欲しいんだけど…

【秋田県／高峰るいかさん】

◆新聞配達のバイトをしてソフトを買ったそうです。『エヴァ』と…、『オウガ』も買ったかな？

【鹿児島県／飛鳥さん】

# 今月のお題『好きなキャラ』

➡『マリオRPG』でもちょっとマヌケだったクッパ。そこが憎めなくていいんだよね

【埼玉県／ミーさん】

⬆このお題で、この人が出てこないわけがないとは思ってたけど…。やっぱり出ました「FE」のフィン

【愛知県／桐都澪さん】

⬆盾を破壊されながらも勇ましく斬りかかってくるリンク。次に会える日を、首を長くして待っている人も多いよね

【茨城県／揚咲シュウさん】

➡「J2」に登場した歌手ジャイケル。かなりマイナーなキャラだけど…。わかる人にはわかるよね

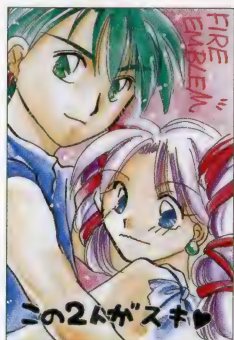
【埼玉県／けいこさん】

➡数多い「FE」キャラの中ではこの2人が好きなんだって。強さとか、性格とか、顔とか…、条件は多いよね

【和歌山県／真咲ねむさん】

➡任天堂ものは、ゲームもキャラも大好きなんだって。ちなみに『ポケモン金銀』はすでに予約済みとか

【静岡県／きりんさん】

➡ヨッシーを中心に、『ぷよぷよ』キャラもたくさんいるね。プリンのバルーンもいい感じだね

【奈良県／山村彩世理さん】

⬆好きなキャラといったら、この2倍以上だそうです。とてもハガキサイズじゃ描ききれないかな

【神奈川県／万時優さん】

➡顔も、性格も、アニメの声も好きなんだって。モンスターではウィンディとイーブイが好きだとか

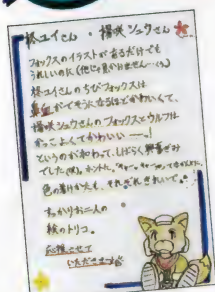
【神奈川県／茂留ゆきこさん】

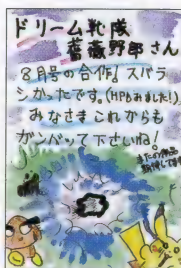
➡『ゼル伝』のサリアも好きだけど、「カービィ」ファンとしては、この子がいいんだって

【岐阜県／かかしさん】

⬆このコンビはね。好きなキャラといったら定番って感じもするよねぇ

【北海道／K-K あきこさん】

## イラストファンレター

⬆フォックスを描いている人が多くてうれしいとか

【愛知県／十里さん】

⬆なんと8人の合作だもんね。スゴイよね。次回もあるかな？

【埼玉県／志田かざわらさん】

⬆とっても×300好きだって

【大分県／謎のヨッシー軍団×300さん】

## イラスト10歳未満

➡サリアにピカチュウにトゲピー、そしてニワトリ。後ろにいるのはネスかな

【岐阜県／アッピさん（9）】

⬆ゾーラの服を着てモーファと戦っているリンクだぞ

【広島県／ふじかわちひろさん（6）】

⬆ポケモン達が海で泳いでいる所かな？

【広島県／ハムパラ大好きさなちゃん（7）】

◎次回のお題は『オウガバトル（第2回）』。次々回のお題は『ファイアーエムブレム（第2回）』。

# イラストの高層雑居ビル

◆新キャラながら人気の高いプラムちゃん。「ゴルフ」ではピーチのライバルって所かな？【大阪府／広都灯さん】

◆ファミコンの名作がGBで復活するのはうれしいよね。「スーマリ」だけじゃなくって、「マリオブラザース」も希望【大阪府／藤原克人さん】

◆グロい…。ゾンビをここまで描ききる人はそういないっす。このイラストを見て泣いちゃう子もいるかも…【北海道／ぺちょんさん】

◆「GBドラクエ」を記念したイラスト。特にIIはシリーズで唯一エンディングを見ていないソフトだとか【宮城県／青賀さん】

◆「FEトラキア」にも登場するフィン。とことん正義感ぶりがモテモテの秘密？【愛知県／蒼月ひかるさん】

◆初めての水彩画での投稿だって。水彩絵の具は独特の雰囲気があっていい感じだよね【神奈川県／ひろこみのさん】

◆自分の家にも1匹欲しいってさ。でもねぇ、よく食うからね、この人。食費がね…【熊本県／ラ☆ジェンさん】

◆ゲーム中では2人乗りができなかった「マザー2」の便利アイテム自転車。次の乗り物はなんだろうね【山形県／FALCONさん】

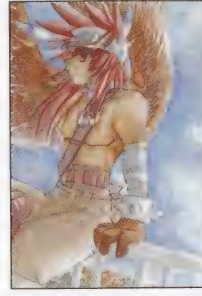
◆HPを開いたんだって。アドレスは[http://www.aitech.ac.jp/˜e971138]です。ぜひどうぞ【愛知県／めっきーさん】

◆ポケモンの主人公はみんなおしゃれですね、だって。そうかも。流行にも敏感だよね【東京都／らいちゅさん】

◆「ゼル伝」カカリコ村のお兄さん。元気になるイベントがあると思ったとか【愛知県／西宮ヨカさん】

◆原作が好きなのでGB「J-N」も2バージョンとも買ったんだって【高知県／猿山うき？さん】

◆「スマブラ」では壮絶なバトルをするけどホントは仲がいいっていうイラスト【宮城県／蒼夏みかこさん】

◆時のオカリナを取ると、サリアのオカリナがなくなっちゃう…苦悩のリンク【神奈川県／たづまこてつさん】

◆映画「ルギア爆誕」が観たいって。本が出るころには観てるかな？【東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆8月号で初めてもらったファンレターがとってもうれしかったそうです【兵庫県／鷹沢あるなさん】

◆「カエルのために鐘は鳴る」のカスタード王子とリチャード王子【神奈川県／リュウジロウさん】

◆「FE」のカチュアが大好きなんだって。うん、わかるよ【群馬県／結賀かりなさん】

◆密かに人気のあるダークリンク。実は悪役って人気があるんだよね【大阪府／音楽屋青がちょうさん】

◆もしかして、サスケってばこんな風になりたいわけ？ロボットのあこがれか…【群馬県／シノブさん】

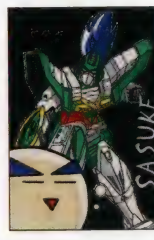
◆渋い…。「ディディコングRAC」のティンバー。覚えてるかな？【愛知県／Sevenちょんさん】

◆初投稿はリンクとナビィ。正統派の色男に描いてくれました【神奈川県／雫さん】

◆「ドシン」の巨人が使徒に見えたので描いたイラストだそうです【愛知県／サルムント雁さん】

◆「FE」イラストは初挑戦だとか。描いてくれたのはエーヴェルだぞ【埼玉県／Dr.Ryoさん】

◆「ポケモン金銀」のまいこはん。しかも飲んでいるのは…【長野県／からさん】

◆ファミコンの名作「チャレンジャー」。あの電車の上で走り回るやつね【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆独特のタッチで描いてくれたのは「ポケモン金銀」の主人公だね【千葉県／山田あこさん】

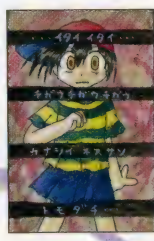
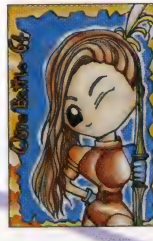
◆SFC・64両方のリンクが好きだとか。でも本命はシークかもだって【大阪府／はるさめまななさん】

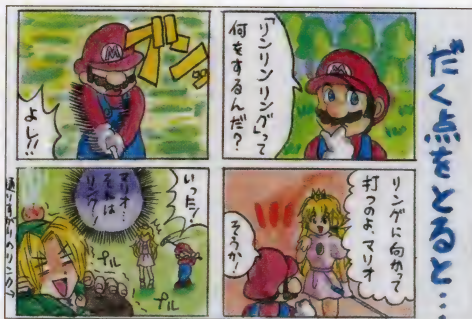
◆ペンネームが稲葉よしのから変更です。これからもよろしくね【大阪府／シキさん】

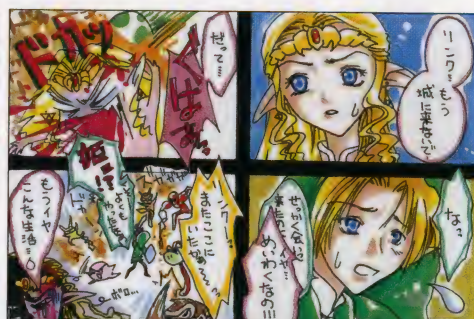
◆「オウガ」のためにお金を貯めた弟。結局足りずに親に借金だって【埼玉県／加美ゴンさん】

◆ミサトさんもいいけど、後ろにいるピカチュウとマリオがいい感じ【広島県／INVADERさん】

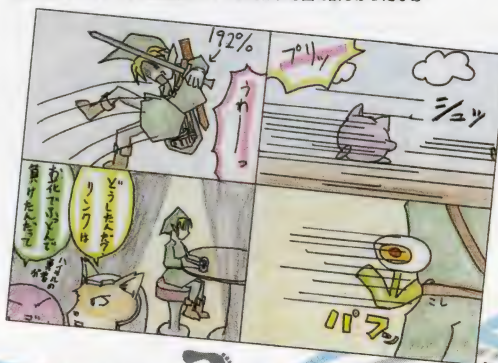
◆「マザー2」のギーグ最終戦のイメージ。ああ、ギーグの心の叫びが…【神奈川県／小夏みなみさん】

◆男運のいいソシアルナイト系の女の子が好きなんだそうです【埼玉県／BLI-ZARD改さん】

◆絵本風のカービィとグーイ。64版も楽しみだよね【岩手県／陸奥ジョーカーさん】

# 4コマの長屋

【岐阜県／横亜らい佳さん】

↑はいはい、そのとおりです。リングの濁点を取ればリンクになります。ま、思わずやりたくなっちゃう気持ちも分からないではないけど…

【埼玉県／にわとり好きさん】

↑そりゃいやがるよ。なんせゼルダ城だもんな。ひとの家を戦場にするなっての。でも「スマブラ」のお助けキャラにゼルダも出て欲しかったなぁ

【千葉県／丸男さん】

↑4コマ目のリンクの顔は、「キレてるかたたち」なみの表情。「オイオイ、エポナそりゃないぜセニョール」な感じがただよっている今日この頃です

【岐阜県／キタキツネさん】

↑あ、落ち込んでる。きっととっても情けなかったんだろうねぇ。プリンに対する憎しみがつのり、ダークリンクになりましたとさ(ウソ)

# キレてるかたたち

↑「やんす」じゃねえだろ。っていうか明雄!!」っていわれてもなぁ。よし許す

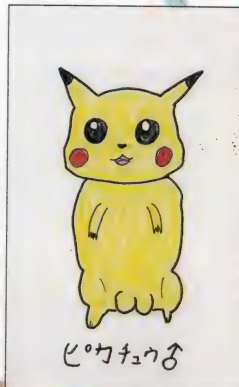
【神奈川県／生椎さん】

↑リンクは耳で飛べるんだね。とっても楽しそうでよかったね

【静岡県／ピ課長さん】

↑なにが実写版なんでしょうねぇ。鼻の穴、それともまつげ?そうか、スネ毛がポイントだね

【愛知県／もけしさん】

↑もう何も言うまい。やったねパパ、明日はホームランだ!

【埼玉県／浪人生活最高64さん】

# 今月の階級特進者

**士官学校4年**
福岡県／くらざわかずるさん

**士官学校2年**
奈良県／山村彩世理さん
北海道／ぺちょんさん
埼玉県／Dr.Ryoさん
大阪府／シキさん

**士官学校1年入学**
大阪府／NO.Qさん

**特務曹長昇格**
愛知県／サルメンカンジャさん

**特務曹長候補**
大阪府／藤原克人さん

**軍曹昇格**
東京都／きさらぎ浅葱さん
愛知県／サルムント雁さん

**軍曹昇格昇格**
愛知県／MIYOSさん
愛知県／蒼月ひかるさん
神奈川県／ひろこみのさん
千葉県／山田あこさん
埼玉県／にわとり好きさん

**伍長昇格候補**
広島県／かざちょさん
新潟県／鷹樹さん
神奈川県／万時優さん
長野県／からさん
千葉県／丸男さん

**上等兵昇格**
愛知県／桐都澪さん
岐阜県／かかしさん
神奈川県／リュウジロウさん

**上等兵昇格候補**
岐阜県／およねさん
大阪府／どせい男さん
宮城県／青賀さん
愛知県／めっきーさん

**1等兵昇格**
秋田県／高峰るいかさん
埼玉県／けいこさん

**1等兵昇格候補**
鹿児島県／飛鳥さん
茨城県／揚咲シュウさん
和歌山県／真咲ねむさん
静岡県／きりんさん
東京都／らいちゅさん
山形県／FALCONさん

**2等兵昇格**
東京都／ダイリンさん
東京都／夢之助さん
埼玉県／ミーさん
熊本県／ラ☆ジェンさん
兵庫県／鷹沢あるなさん
大阪府／はるさめまななさん
埼玉県／BLI-ZARD改さん
岐阜県／横亜らい佳さん

**2等兵昇格候補**
神奈川県／たづまこてつさん
愛知県／Sevenちょんさん
群馬県／結賀かりなさん
岩手県／陸奥ジョーカーさん

**正隊員入隊(隊員証授与)**
群馬県／シノブさん
神奈川県／小夏みなみさん
埼玉県／加美ゴンさん
愛知県／もけしさん

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

## イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」(横:縦=1:3又はハガキサイズ)を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント!各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎月末必着です。

**あて先**
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

# 『マリオゴルフ』『牧場物語2』『スター・ウォーズ』『エヴァ』など

N64

## マリオゴルフ64

静岡県／田中槙徳さん

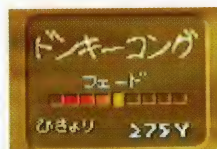
大夢

## 残りの隠しキャラなど、ドリテク4つ紹介！

### 隠しキャラの出現方法

女性キャラにしては、飛距離があるメイプル。彼女を使えるようになるには、トーナメントモードでたまる「バーディバッジ」を50個集めればいいんだ。

➡トーナメントでバーディを50個とらなくちゃ…

➡ショートカットがかわいいメイプルちゃん

おなじみの愉快なゴリラ、ドンキーコング。リングショットでスターを30個ゲットすると使えるようになるぞ。クセはあるけどパワーもあるんだ。

➡リングショットで30個のスターを取ると…

➡ドンキーコングが使えるようになるぞ

### キャラのカラー変更

キャラクターセレクト画面で「Cの左、右、下」のどれかを押してみよう。すると、キャラクターのカラーが変更するぞ。特に笑えるのは、ドンキーとクッパだね。

➡赤くなったヨッシー。でも普通かな

➡白いドンキー。なんかちょっと無気味…

### COMキャラと対戦

まず、プレイ人数「ふたり」を選ぶ。キャラクター選択画面でRを押し、画面右に「COM」と表示されている状態でキャラを選ぶと、対COM戦ができる。

➡Rを押し続け、まずはCOMのキャラを選択

➡コンピュータとストローク戦が楽しめるぞ

### 左利きでプレイする

キャラクター選択画面でLまたはZを押し続けてキャラを決定すると、レフティ（左利き）が選択できる。ちょっと変わった感じでプレイできるぞ。

➡左上にマークが表示されたら決定だ

➡ね、左利きでしょ。感覚がちょっと違うぞ

N64 中夢

## スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

編集部／ドリテク隊

# トーナメントモードを2人でプレイ！

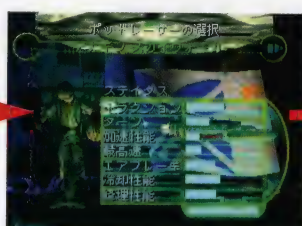
↑1コンと3コンにパッドをさして電源を入れ、トーナメントを始める

トーナメントモードで、1つのマシンを2人で操作できるドリテクを紹介しよう。まず、64本体の1コンと3コンにパッドを差す。そして、トーナメントモードを選択し、NEWファイルを選ぶ。そしてファイルの名前入力の時に、「Zを押しながらRRDUALと入力」する（入力の時決定はLで決定。Zを押しながら各文字を選んでLで決定する。すると画面右下に入力した文字が表れる）。入力した後、終了を選びZを押しながらLで決定。画面右下にOKとでれば成功だ。その後、通常通り名前を入力する。あとは、ゲームを開始するだけだ。このときの操作方法を説明しておこう。

**操作方法**

- 1コンと3コンで操作。
- 1コン上と3コン上でアクセル。どちらかを下にいれるとその方向にカーブする。
- 1コン下と3コン下でブレーキ。

↑「NEWファイル」を選択して、名前入力の時にZを押しながらコマンドを入力

↑入力後、Zを押しながらLで決定する。画面右下にOKの文字がでたら成功

↑後は通常どおりゲームを開始すればよい。2人で1つのマシンを操作するのだ

↑ゲーム画面自体に変化は無いけど、パッド2つで操作する。1人でやるのもいいかもね

N64 中夢

## 新世紀エヴァンゲリオン

編集部／ドリテク隊

# 3つの隠しモード出現条件を大紹介！

### 混合対戦モード

まずストーリーモードのハード（イージーをクリアするとノーマルが、ノーマルをクリアするとハードが遊べる）をクリアし、アクションビューアーを全出現させる。そして、戦闘デモ中に「2コンのL+Rを押しながら1コンのスタート」を押す。後は、使用する機体を選択すれば完了だ。

↑オープニングをそのまま見てると戦闘デモに

↑アニメでは実現しなかったサキエル対弐号機

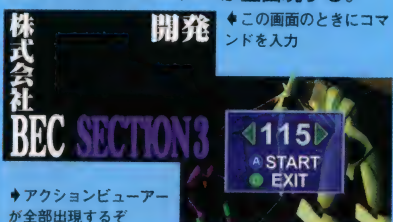
### ミッション11VSモード

まずストーリーモードのハードをクリアし、シミュレーションモードのミッションセレクトを出現させる。そして、「ミッション11」を選択し、操作説明画面で「2コンのL+Rを押しながら1コンのスタート」を押す。その時、C（上：零号機、下：初号機、右：参号機）も同時に押しておけばEVAが変更できる。

↑まずはハードをクリアしてこのモードを出す

↑1P側もCボタンを押しておけば変更できるぞ

### アクションビュアー全出現

まず、アクションビューアーが1つ以上でているファイルがある状態にする。そして、オープニングの戦闘デモで、下の画面のように「BEC SECTION3」の画面になったら「2コンのC全部と1コンのA」と押してみよう。すると、ストーリーのハードをクリアしなくても、アクションビューアーが全出現する。

↑この画面のときにコマンドを入力

↑アクションビューアーが全部出現するぞ

「スター・ウォーズ エピソードⅠ」のドリテクは、ちょっとややこしいので、じっくりと試してみてね。手順さえ正しければ必ずできます。おためしあれ

N64 大夢

## 牧場物語2

長野県／北原一正さん

# カレンの愛情1日でMAX！

な、なんと、ゲームを始めたその日から、カレンの愛情を最大にできるドリテクだ。やり方は簡単で、まず自分の犬を連れてカレンのいるところ(酒場がよい)へ行こう。そして、犬を持ったままひたすら話しかけるのだ。すると愛情を示すハートマークがどんどん変わって行くぞ。ただし、話しかける回数は、1回や2回ではなく、40回とか50回ごとに1ランクアップなので、根気が必要だぞ。

➡まずは自分の犬を連れてカレンに会いに行こう

➡いつもの酒場で飲んでいるカレンを発見

➡犬を持ったままひたすら話しかけよう

➡ああ、ついに愛情が満タン。お手軽に愛をゲット！

N64 大夢

## WIPEOUT 64

編集部／ドリテク隊

# 発売したらやってみよう！

発売日も正式決定してないのに、ドリテクを発表しちゃうぞ。どれもコマンド技なので、下の通りにやってみよう。

**全マシン登場**
メニュー画面で「Z+L+Rを押しながらC下4回·C右·C上·C左」

**マシン無敵**
プレイ中に「Z+L+Rを押しながらC上·C下·C左·C右·C上·C下·C左·C右」

**武器無制限**
プレイ中に「Z+L+Rを押しながらC下·C下·C左·C左·C右·C右·C上」

➡メニューでコマンド入力。成功するとこんな色に

➡隠しマシンも選択できるようになるぞ

➡ダメージを受けない無敵モード

➡武器をいくらでも使える武器無限モード

N64 いねむり

## 新世紀エヴァンゲリオン

徳島県／64ファンさん

# A.T.フィールド飛ばし！

ミッション12のAir(前編)で、戦自の部隊と戦っている時に「C下を押しながらA」と押すと、劇場版と同じようにA.T.フィールドをとばして攻撃する事ができるぞ。やっぱりあのときと同じ方法でクリアしたいよね。

➡映画とおなじように展開したATフィールドをとばして敵を粉砕することが！

N64 いねむり

## 新世紀エヴァンゲリオン

茨城県／荒井祐介さん

# ミッション5、最後の着地成功

ミッション5の最後の攻撃で山につっこんだ後、緑の線が入力ゾーンに入ったら「C上を3回」押そう。すると…。

➡このラインで爆発にかまわず入力しよう

➡加持さんにもほめられて、アスカもごきげん？

N64 いねむり

## 新世紀エヴァンゲリオン

北海道／ニセテンドーさん

# つかみ技でシンクロ率アップ

シンクロ率が関係しているステージで、つかみ技を出したら、Aを連打しよう。するとシンクロ率が上昇するぞ。

➡通常のつかみ技ではシンクロ率はあがってない

➡Aボタンを押してみるとシンクロ率があがってる

N64 いねむり

## マリオゴルフ64

神奈川県／真鍋アナさん

# ボールの転がりを早送り

どのモードでもいいので、ショットをして、ボールが転がっているときにZを押し続けよう。すると、転がっているモーションがすばやくなるぞ。転がりの時間って長いときがあるから、このドリテクは便利だよね。

➡この画面の時にZを押し続けよう。転がりモーションを早送りできるぞ

「新世紀エヴァンゲリオン」のストーリーモード、簡易説明画面で4~5分待つとミサトさんが「つかれたらやめてもいいのよ」というらしい（編集部未確認）。（岩手県／YESか農家さん）

N64 いねむり
**ラストレジオンUX** 広島県／コイケさん
## レジオンのカラー変更

対戦モードのプレイヤー選択画面で、「Rを押しながらC上（または下）」を押してみよう。すると、機体の色を変更することができるぞ。カラーの種類は、結構たくさんあるので、いろいろ試してみよう。

⬆プレイヤーキャラのカラーを好きなように変更できる

N64 いねむり
**大乱闘スマッシュブラザーズ** 岐阜県／かかしさん
## プリンのシールドブレイク

シールドを張ったままにして、しばらくすると、シールドブレイクを起こして、すこしの間動けなくなるよね。でも、プリンだけは、シールドブレイクするとダメージに関係なく吹っ飛んでしまうのだ。

⬆ダメージに関係なく吹っ飛びます。ダメージ0%なのに…。プリン弱し！

N64 いねむり
**大乱闘スマッシュブラザーズ** 岐阜県／かかしさん
## カービィのストーンに、投げで対抗

カービィの技、ストーンって変身している間は無敵だよね。でもこの必殺技にも弱点があったぞ。カービィがストーンに変身したら、すかさず投げ技を繰り出してみよう。すると、なぜか投げ飛ばすことができるんだ。

02:49
0%
0%

⬆無敵のストーン破れたり。必殺技の逆手をとって、投げを決めよう

N64 いねむり
**大乱闘スマッシュブラザーズ** 和歌山県／TWINさん
## カービィの元祖必殺技！

カービィを操作して、Bで相手を吸い込もう。もう1回Bを押すとコピーしちゃうけど、今度はAかRを押してみよう。すると、そのまま吐き出すんだ。それを他のキャラに当てると、30%近くのダメージになるぞ。

⬆吸い込んだキャラをスターにして吐き出す。飛距離は短いけどね

N64 いねむり
**ピカチュウげんきでちゅう** 北海道 まきこさん
## 声に反応して動く時計

自分の部屋の、ベッドの上に置いてある時計が見える位置に行こう。そして、なんでもいいので、マイクをオンにしてしゃべってみよう。すると、ベッドの上の時計の針がクルクルと回りだすのだ。

⬆どんな言葉でも、しゃべるだけで時計の針が回るんだ

N64 いねむり
**ピカチュウげんきでちゅう** 香川県／じょんならんさん
## あ、ハエがとんでる〜

まず、自分の部屋の出窓の所にいこう。そこで、マイクをオンにして、なんでもいいのでしゃべってみよう。すると、どこからともなくハエが飛んでくるのだ。しゃべるたびに反応して飛び回るぞ。

⬆ちっちゃいハエが飛び回る。結構いい動きを披露してくれます

**はみテクの殿堂**

「マリオゴルフ64」で、ハリーで対戦する。そして、相手のプレイ中にC左をしばらく連打してからC右を押すと、「メタルギア」で敵を絞め殺した時の効果音に似た音がする。（和歌山県／チャールズ一世）

# 大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中!大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

**ドリテク技ランク**

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

**あて先**
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

Fax 03-3230-0675
（A4用紙で送ってね）

**はがきの書き方**

❶スター・ボーズ エピソードIレーサー
❷隠しマシン登場
真っ赤なスポーツカーがよく似合う、悪役ナマクラのマシンが登場だ。主人公、穴菌を使って木魚コースで1位を取ったら、コルベットにのってキャバクラへいこう。そこでお姉ちゃんに、ハゲ頭をほめられると、ナマクラが登場する。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
障子 留蚊酢（42） P.N.ﾍﾞｰﾀﾞｰ
電話 03-1111-2222

| タイトル | 牧場物語2 |
|---|---|
| 発売元 | パック・イン・ソフト |
| 発売日 | 発売中 |
| 価格 | 6800円 |
| 容量 | 128M |
| ジャンル | シミュレーション |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | コントローラパック対応 |

「おれの牧場はどうなった!!」とのお叱りの声をたくさん頂いていたにもかかわらず、発表が遅くなり、ホントに申し訳ない。お詫びついでにもう1つ、ルールも若干変更し、編集部の独断で4人の受賞者を決定しました。すんません。つーことで、これがこだわりの牧場です。4人の受賞者のみなさんおめでとうございます。

# 100名を越える参加者の中から選ばれたのは この牧場だ!!

## 優勝 大阪府 川西 諭さんの作品

送られてきたコントローラパックは全部で103個。内容を1つずつチェックし、何人かの候補牧場を選んで、編集部のみんなで話し合って優勝を決定したのだ。さすがにみんなの自慢の牧場だけあって、優秀な作品が多く、かなり作業は難航したぞ。今回は、石や木の柵を使って文字や絵を書いているパターンの牧場が多く、どの牧場も苦労のあとがうかがえる、すばらしい作品ばかりだった。そんな中で川西さんはうまく「The64ドリーム」と牧場に描いた秀作。編集部の評価も高く、優勝となった（実は64ドリームと書いたのは川西さんだけだった）。優勝の川西さんと敢闘賞の3人にはすてきな賞品をお贈りするので気長に楽しみに待っていてね。また、応募してくれた全員にも、記念品を贈るのでこちらもお楽しみに。こういったイベントはこれからも開催する予定なので、これにこりずにまた参加してね。本当にありがとう。

## 敢闘賞 愛知県 越知哲也さんの作品

## 敢闘賞 京都府 佐々木悠樹さんの作品

## 敢闘賞 愛知県 廣瀬登志雄さんの作品

↑非常にシンプルながら、こだわりと努力のあとがうかがえる牧場だ。これぞシンプルイズベストといえる

↑ラブ&ピースとかかれたすてきな牧場。まさに『牧場物語』の世界を一言であらわしたメッセージだ

↑様々な植物をちりばめて作られて描かれたカラフルな顔が印象的だ。なにげに残された草はホクロなのかな？

カプコンファンクラブ

# CAPCOM Fan Club

読者の皆さんから頂いた貴重なおハガキ。今月はそのハガキを持って、「ハガキランキング」1位に輝いた『バイオハザード』の、64オリジナル版の発売を直訴すべく、東京のカプコンへ行ってきました。その時の模様、そして結果を報告します。はてさて…。

よし！カプコンにハガキを持っていこう

いざカプコンへ!!

秋浜さんこんにちはーハガキ持ってきました

う～あ～

げっ

ユラ～

でたなゾンビめ！

これでもくらえ！

デザートイーグル（東京マルイ社製）

バンバン

バンバン

うぎゃ～

しまった！

秋浜さんだったのかごめんちゃい

メガネゾンビアキハマン

アキハマンの特徴
- メガネ
- 64ドリーム担当
- カプコン広報

というわけで読者のハガキです

預かりましょう

64オリジナルの『バイオ』作って下さいよ～

『バイオ』は人気がありますね

制作側にも伝えましょう！今日の所はこれで…

というわけで、皆さんのハガキをカプコン広報の秋浜さんに手渡してきました。『バイオ64版』を出す！という明確な返事はもらえなかったけど、みんなの声は制作スタッフの手に渡ります。プレゼントとしてゲットしたのは、右の「バイオハザードナイトメア」のチケット・5組10名様分。欲しい人は下のあて先に「ナイトメアへ行きたい！」と書き加えて、応募してね。

## BIOHAZARD NIGHTMARE バイオハザードナイトメア

◆出口付近には恐怖で座り込む人や途中でリタイアした人が

◆プロの役者が演じるゾンビが、足を引きずって迫ってくる…

昨年、大阪エキスポランドにオープンした『バイオ』の期間限定お化け屋敷。4月時点で25万人も動員したほどの人気で、9月15日まで期間延長を決定。『バイオ』の洋館の恐怖が体験できるのだ！

**■バイオハザードナイトメア**
場所：大阪エキスポランド
期間：98年7/18～99年9/15
入場料：800円（入園料別）

はみだしカプコン

カプコンゲームのイラスト、思い入れ、移植希望作品、広報への質問などに関するおはがきを募集中。ハガキは直接カプコンの方に渡し、ハガキランキングナンバーワンはN64での発売を訴えに行くぞ。

【あて先】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「カプコンファンクラブ」係

# ポケットの中のワンダーランド

©J-WING

## 釣り先生2

釣りRPG「釣り先生」の続編が登場だ！アングラ諸島を舞台に、再び幻の魚「月光」を追い求める主人公。新たな挑戦が今始まった。ストーリーモードに隠された予期せぬイベントをクリアして、釣りの技を身につけろ！成長させた自分のキャラを大会モードで勝利へ導き、アイテムゲットだ。通信システムでは、友だちと釣り大会の対戦を楽しめるんだ。

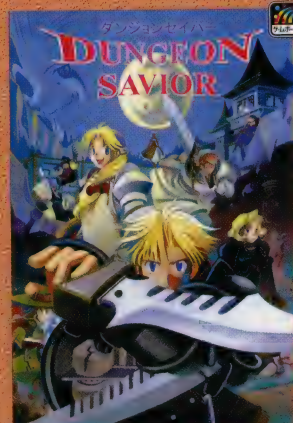
**好評発売中**
**4,800円(税別)**

## 昆虫博士2

昆虫博士の第2弾。君のおともとなる新キャラクターと一緒に昆虫採集に出かけよう！待ち受けるいくつものイベントをクリアすればアイテムを入手できるぞ。フィールドの中には全255種類の昆虫たちが潜んでる。たくさんの昆虫を捕まえて昆虫図鑑を完成させろ！昆虫の育成や品評会への出場、またそれをオークションにかけてみたりと遊び方は、自由自在だ。

©J-WING

**好評発売中**
**4,800円(税別)**

©J-WING

## ダンジョンセイバー

対戦型ダンジョンRPG。これが、これからのゲームのキーワードだ！自分でダンジョンを作り、モンスターを召喚し、敵のダンジョンに攻め込め！自分のボスが倒される前に、敵のボスを捜し出し倒せば君の勝ちだ！ 100種類以上のモンスターとアイテムが君を待ち受ける！もちろん友だちと通信対戦もできるぞ！さあ、君も自分だけのダンジョンを作ろう！

キャラクターデザイン／おおつぼべあの

**'99年 冬 発売予定**
**予価 4,800円(税別)**

©J-WING ©DIGITAL KIDS

## ディノブリーダー3
ガイア復活

「ディノブリ」の第3弾がガイアの復活によりカラーになって登場だ。今回は、ガイアから地球を守るために待ち受ける敵やイベントをうまくクリアし「フュージョン」で新種を創り出し、その新種で冒険をします。また、敵恐竜との対戦方法も変わり、敵恐竜に勝つと、とても便利なアイテムを手に入れることができます。通信対戦も可能で、新種の取り合いをかけた対戦だ。

**好評発売中**
**4,800円(税別)**

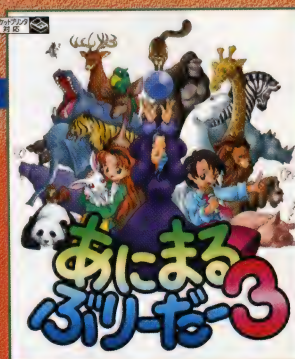
## あにまるぶりーだー3

「あにぶり」の第3弾がかなりリニューアルして登場。今回のプレイヤーは、自分のペットとともに出かけられ、画面はマップを見下ろすように変化し、公園やショップや友だちの家に遊びに行ったり、ペットを鑑定し血統書を発行してくれる鑑定士の所にも行ける。また、育てた動物で自分だけの動物園も作れるぞ。好評の結婚では、自分で相手を探すことができるぞ。

©J-WING

**好評発売中**
**4,800円(税別)**

## 漢字BOY

漢字BOY 2級 3級 4級 5級 6級 7級 既出問題集
文部省認定 漢検
監修 財団法人 日本漢字能力検定協会

©J-WING

7級から2級までの漢字検定に基づいたレベルで開発され、ステージの設定も可能です。ゲームの流れとしては、課題別にプレイでき、キャラクターが登場する4種類のミニゲームもあり、子どもからおとなまでが楽しく遊びながら学ぶことができるゲームです。また、漢字検定の紹介や模擬試験もあるので、プレイヤーをサポートしてくれます。

**好評発売中**
**4,800円(税別)**

GAME BOY COLOR
ゲームボーイ＆カラー共通

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

J・ウイングホームページアドレス http://www.jwing.co.jp

FrontRow フロントロウ

GAME BOY COLOR

# 世界のサーキットを君のポケットに。

●コースに合わせたセッティングでチェッカーを狙え!
高速コース、テクニカルコース。各コースの特長を読んでマシンをセッティング。細かいセッティングとタイヤセレクトがレースを制す!

●通信機能でライバルと対戦だ!
通信ケーブルを使えば友達と対戦バトルも楽しめます。ライバル同士で走りを競え!

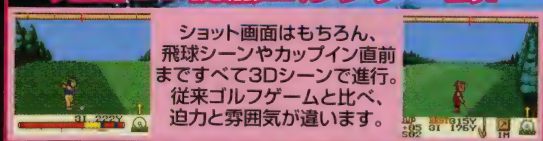
●ワールドツアーモードで世界を制覇せよ!!
全世界16コースを駆け抜けるワールドツアーモード。全コースをリアルに再現!

**1999年9月発売予定**　COLOR専用

予定価格3,980円(税別)　レーシングゲーム

ゲームボーイカラー　ゲームボーイ　通信ケーブル対応

株式会社キッド　〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F
ユーザーサポート TEL.03-5753-0835　ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp

# ザ・ロクヨンドリーム 読者プレゼント

今月のお楽しみはポケモン関係のプレゼント。夏休みの映画公開を記念したグッズとCDだぞ。さらにはポケモンCD特集（92～97ページ）に登場していただいた、田中さん、戸田さん、イマクニさんのサイン入りグッズもプレゼントしちゃう。アンケートに答えて、プレゼントゲットだぜ。



## 64ドリーム

**1** 1名
NINTENDO64
世界に誇る日本のN64だ

**3** 1名 ゴールドN64
手に入る限りプレゼントするぞ

**4** 1名
ゲームボーイカラー ポケモン3周年記念バージョン
編集部にも残りわずか。最後のチャンスかも

**2** 5名 コントローラブロス
最低4つは必要だよね

**5** 1名
ゲームボーイカラー
やっぱりカラーはいいよね
**6** 1名
キャップ
ゲームボーイカラーのロゴが入ったカッコイイキャップだ
**7** 5名
ピカチュウフリスビー
ポケモン夏休み映画公開記念で5名にプレゼント
**8** 3名 サイン入りCD
今月のポケモンCD特集に登場した田中さん、戸田さん、イマクニさんのサインが入ったシングルCD（CDの希望はできません）
**9** 2名 サイン入り譜面
CD同様3人のサインが入ったピアノ譜面集

**10** 1名 ポケモンTシャツ
アメリカで買ってきたカッコイイTシャツだ

**11** 5名
CD「そらとぶポケモンキッズ」
「劇場版ポケットモンスター・ピカチュウたんけんたい」のテーマ曲を収録したCDだ
## ホリ電機

**12** 25名 ホリパッドミニ64
操作感バツグンのN64用コントローラだ

## ハドソン

**13** 3名 ラストレジオンUX（N64ソフト）
人気の3Dロボット格闘アクションだ
## 20世紀フォックス

**14** 3名
特製ラジオ
映画「エントラップメント」公開記念のカッコイイ特製ラジオだ
**応募の方法** アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 99年8月20日 **当選発表** 64ドリーム11月号（9月発売）

ハガキは次ページについてるよ

# 読者アンケ〜ト

アン❤ケイトちゃんです❤ 本誌が出る頃には、全国で梅雨も明けて、みんな夏休みに入ってるでしょうね。もう夏休みの計画はたてたかな？私もこの号の入稿があけたら、海に行く予定です。でも、去年しまった水着がどこにあるのか見つからず、探索中…。

**Q1** 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

**Q2** 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

**Q3** 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

**Q4** 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

**表1**

| No. | 記事 | No. | 記事 |
|---|---|---|---|
| 1 | 付録：巨人島からの手紙 | 27 | マンガ「Dream Drunker」 |
| 2 | 付録：特製シール | 28 | ヌルゲーリサーチ200X |
| 3 | N64新作ソフトカレンダー | 29 | オウガバトル3 Person of Lordly Caliber |
| 4 | N64ドリームランキング | 30 | ファイアーエムブレム トラキア776 |
| 5 | ドンキーコング64 | 31 | デス仙人のゴリラでも分かるN64教室 |
| 6 | カービィ64 | 32 | シアトル発GAME STREET JOURNAL |
| 7 | スーパーマリオRPG2（仮） | 33 | 64フォーラム |
| 8 | スーパーロボット大戦64+スーパーロボット大戦リンクバトラー | 34 | ドリームインプレッション |
| 9 | カスタムロボ | 35 | マンガ「ナベケンの今月の1本」 |
| 10 | スター・ウォーズ エピソード1 レーサー | 36 | ロクヨン大通り商店街 |
| 11 | 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2 | 37 | ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー |
| 12 | 電車でGO！64 | 38 | 特集：64DDの新事実2 |
| 13 | シャドウゲイト64+シャドウゲイトリターン | 39 | ポケモンCD全曲解説 |
| 14 | 爆裂無敵バンガイオー | 40 | 教えて本郷さん N64の質問箱 |
| 15 | ビーストウォーズ メタルス64 | 41 | 毎月新聞 |
| 16 | Rally'99 | 42 | 4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」 |
| 17 | On&Off RACING | 43 | SFC&GB情報局 |
| 18 | 格闘伝承〜F-Cup Maniax〜 | 44 | ポケモン金・銀 |
| 19 | ウィンバック | 45 | それゆけマリオ親衛隊 |
| 20 | 爆ボンバーマン2 | 46 | ドリテクの殿堂 |
| 21 | LODE RUNNER 3-D | 47 | 牧場物語2 |
| 22 | HYBRID HEAVEN | 48 | カプコンファンクラブ |
| 23 | マリオゴルフ64+マリオゴルフGB | 49 | 読者プレゼント |
| 24 | ロクドリエンタメ倶楽部 | 50 | 読者アンケート |
| 25 | ちづるのアナログチャット64 | 51 | マンガ「ロクヨン夢日記」 |
| 26 | ゲームソフトファンクラブ2 | | |

**Q5** 64DDについておたずねします。以下、番号で選んでお答え下さい（いくつでも可）。
1.発売されたらすぐに買う　2.様子をみてから買うかもしれない　3.値段によっては買う
4.同時発売ソフトによっては買う　5.買わない　6.まだ分からない

**Q6** GB（ゲームボーイ）は近い将来、携帯電話やPHSにもつなげて通信機能を搭載するとのことですが、
①あなたはそのサービスを利用したいと思いますか。
1.多いに利用したい　2.利用したい　3.サービスの内容による　4.分からない
②あなたが最も興味のある通信サービスがあれば以下から選んでお答え下さい(2つ以内)。
1.通信対戦機能　2.(ポケモンやアイテムなどの)通信交換機能　3.ゲームデータの配信
4.メールサービス　5.インターネットが見られる　6.音楽の配信　7.その他
③②にあげた項目以外で、通信機能で実現できたらいいと思うサービスがあれば、お書きください。

**Q7** 任天堂のウワサの次世代機「ドルフィン」についておたずねします。メディアは従来のカセットではなく、DVD（平たく言えばCD-ROMを大容量化したようなもの）を採用するとのことですが、それについてあなたはどう思いますか。
1.賛成する　2.反対する　3.どちらとも言えない　4.ソフトの内容による
5.分からない　6.その他

**Q8** 以下3つの中で、今、あなたが最も興味のあるものはどれですか（1つだけ）。
1.64DD　2.新型ゲームボーイ　3.ドルフィン（仮）

**Q9** 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
（11月号（9月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、集計期間内に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません）

**表2**

| No. | ソフト | No. | ソフト |
|---|---|---|---|
| | 【あ行】 | 23 | 忍たま乱太郎チャレンジパズル64 |
| 1 | ウィンバック | | 【は行】 |
| 2 | ウルトラベースボール実名版64 | 24 | バーチャルプロレス2〜王道継承〜 |
| 3 | エフゼロエックス DD（仮） | 25 | パーフェクトダーク（仮） |
| 4 | On&Off RACING | 26 | バイオハザード2（仮） |
| | 【か行】 | 27 | 爆ボンバーマン2 |
| 5 | カービィ64（仮） | 28 | 爆裂無敵バンガイオー |
| 6 | 格闘伝承〜F-Cup Maniax〜 | 29 | パネルでポン64（仮） |
| 7 | カスタムロボ | 30 | ビーストウォーズ メタルス64 |
| 8 | キャベツ（仮） | 31 | ファイアーエムブレム64（仮） |
| 9 | 巨人のドシン1（イチ） | 32 | フライトシミュレーター（仮） |
| 10 | コンカーズクエスト（仮） | 33 | プロ指南麻雀「兵」 |
| | 【さ行】 | | 【ま行】 |
| 11 | ジェットフォースジェミニ（仮） | 34 | MOTHER 3（仮） |
| 12 | 実戦パチスロ必勝法 | 35 | マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） |
| 13 | シムシティー64 | 36 | マリオアーティスト タレントメーカー（仮） |
| 14 | シャドウゲイト64 | 37 | マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） |
| 15 | スーパーマリオRPG2（仮） | 38 | マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） |
| 16 | スーパーロボット大戦64 | | 【ら・わ行】 |
| 17 | スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮） | 39 | Rally'99 |
| 18 | ゼルダの伝説外伝（仮） | 40 | レブ・リミット |
| | 【た・な行】 | 41 | 64ウォーズ |
| 19 | 超時空要塞マクロス Another Dimension（仮） | 42 | 64花札〜天使の約束〜 |
| 20 | 動物番長（仮） | 43 | ロボットポンコッツ64（仮） |
| 21 | TONIC TROUBLE | 44 | WIPE OUT64 |
| 22 | ドンキーコング64（仮） | | |

**Q10** 4人対戦ですごくもりあがれる！とあなたが思うN64ソフトを教えて下さい（2つ以内）。

**Q11** 64ドリームでポスターにしてほしいゲームがあれば、そのタイトルを教えて下さい（1つだけ）。

**切手の不要のお得なアンケートハガキは次ページについてます。8月20日の消印まで有効だよ。どんどん応募してね！**

## 64ドリーム7月号プレゼント　当選者発表！

**●NINTENDO64**
大阪府／雪本正毅

**●コントローラブロス**
埼玉県／山田大樹
広島県／袴田晃基
兵庫県／梅西亮平
福島県／佐藤　誠
埼玉県／石川嘉之

**●ゴールドN64**
鹿児島県／鯵坂　玲

**●ANAポケモンウォッチ**
茨城県／斉藤正博
宮城県／長野友里

**●GBカラー ポケモン3周年バージョン**
神奈川県／須藤　旭

**●ポケモンスナップシール**
京都府／伊藤侑馬

**●ホリパッドミニ64**
奈良県／南　翔太
埼玉県／篠塚幸司
福島県／芳賀　悟
埼玉県／類地孝介
神奈川県／渋谷誠一
大阪府／徳地隆宏
愛知県／本間誠久
メキシコ／御所園智仁
鹿児島県／田代幸嗣
岐阜県／丹賀澤　稔
神奈川県／伊藤輝幸
東京都／木村雄太
岐阜県／杉山基起
兵庫県／伊藤達広
香川県／西本知弘
兵庫県／新山裕資
北海道／新山耕平
長崎県／平川智大
東京都／大谷徹也
岩手県／藤田悠気
大阪府／伊藤浩之
兵庫県／澤田明菜
栃木県／野尻翔太
東京都／高橋弘幸
兵庫県／大久保和則

**●サイン入り大河原邦男画集**
熊本県／當摩佳重

**●大河原邦男サイン色紙**
香川県／黒川　修

**●GBカラー**
佐賀県／木村純士
大阪府／安田昌弘

**●ピカチュウヘッドフォン**
神奈川県／辻道尚貴
沖縄県／須田拡弥
埼玉県／藤倉恵美

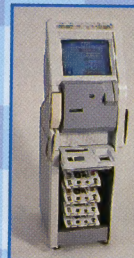
**●GBソフト カードキャプターさくら**
鹿児島県／東郷　隆

**●SFC&N64用クリーナー**
東京都／堀　沙緒理
和歌山県／高橋雅樹
長野県／宮沢　聡
神奈川県／田中智規
広島県／竹中みどり
和歌山県／高田靖彦
神奈川県／小澤　肇
長野県／大澤修一
宮城県／大槻　涼
島根県／福田寛昌

**●プチカラット特大ポスター**
岩手県／四竈景子
福井県／西野聖子
富山県／石黒吏恵
高知県／山野　聡
愛知県／宮城孝夫
（エンドー自腹プレゼント）

**●ゼルダの伝説1**
群馬県／浅田　徹
新潟県／宮森勇人
大分県／坂本将也
（敬称略）

## アン・ケイトの視点　vol.32

「7月1日の今日、ローソンへ『トラキア776』の予約に行った。実際、ロッピーを使って予約するのは初めて。ロッピーとにらみ合うこと数分、レシートを入手！よし、レジに行くのだ。俺『あっこれお願いします』店員『はい、ピッピッ…6300円になります』俺『エッ!?』そう、何とロッピーの予約は前払いだったのだ!!それを知らなかった俺は…アホ?? いや〜恥かいた」との声は山形県の生田淳二さん（17才）。そう、ロッピーの予約やN64ソフトの予約は完全前金制なのでした。みんなも気をつけてね（生田君、貴重な体験談ありがとう）。ハジをかくと言えば、私はよく転びます。横断歩道で、地下鉄の階段でetc.. たいていメ切前の寝不足・もしくは徹夜状態の疲れ切った時ですね。思いっきりずで〜んと転んでも、1人でいると「痛いっ!!」とも言えないし、何事もなかったかのように立ち上がってパンパンと体のほこりをはらい、爽やかに笑顔などをもらしつつ、また歩き出すのでした（いや〜恥ずかしいです）。

←これがお手頃価格でスーファミソフトが書き換えられるロッピー。専用の書き換えロム（SFメモリカセット）は、税別3980円。ランキングも参考にしてね

The 64DREAM NINTENDO64 大好きマガジン 10月号は

# 8月21日(土)

## に発売します 定価490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

## NEXT MENU 次号予告

学生さんにとっては長い、長～い夏休みのはじまりぃ～。社会人の立場からするとホント羨ましいです。さて次号では、開幕迫る任天堂スペースワールド'99の直前情報のほか、今月の特集でもお伝えした「64DD」の続報を。もちろん『オウガ』『FE』『スパロボ大戦』『ポケモン金・銀』などのソフト情報もイッパイです。乞うご期待！

＊予告の内容等は変更される場合があります

## EDITOR'S VOICE 編集後記

●『マリオゴルフ64』の攻略本を作ってます。中植センセのマンガも載ってます。テレカの応募券もついてます。8月上旬には書店に並ぶ予定です。買ってね！ あと、「新作ソフトカタログ」を休載しました。ゴメンなさい。

●落ち込んだ時はエルガーの「威風堂々」で元気を呼び起こし、むかついた時はパッヘルベルの「カノン」で心を静め、悲しい時はマーラーの「交響曲9番」で涙を流す。これが20年続いている私のストレス解消法（わたる）

●三国志ブームはまだ継続中。とうとうコーエーのソフトにも手を出してしまいました。また、M:TGのカード整理に使ったせいか、Macの漢字変換までも三国志の武将がまず語群として登場するはめに…（マッシー）

●宝塚記念は、本日、本命ガチガチで幕を閉じました。もちろんはずしました。夏の資金、及びM:TGのポータル三国志の資金、呑み資金…。まだエピソードⅠも観てないし。そういえば、アンゴルモアは？（ケイ少佐）

●夕食後に好きな音楽を聴きながら、日本酒かワインをちびりちびりとやるのが最近のマイブーム。ベランダからは月が綺麗に見えたり、今年の七夕は彦星と乙姫も見えた。さあ、校了後はバーボンを思いっきり呑むぞ（ちづる）

●夏だ！即売会やイベントの季節だ！同人誌やガレージキットの在庫がまたまた増えてしまう困った季節だ！ とりあえず今年は『To Heart』ものを中心に買いあさるぜ！マルチぃ！待っててくれよぉ！（大バカ者のもっちー）

●今年は競馬が惜敗続きで、春のG1シリーズは、わずかに安田記念を当てたのみ。エルコンドルパサーがフランスG1を勝つなど、今年の5歳世代は強い馬ばかりなので、早くも秋競馬の開幕が楽しみ（エンドー）

●ついに馬脚をあらわした我がホークス。付け焼き刃じゃいかんって。個人的な感情とは別に、今年優勝して欲しいのは文句なしに千葉ロッテですな。みんな一生懸命野球やってるし（何よりもパリーグのファン・フカミ）

●九州から上京し、希望に燃えて（本当だよ）大学に入学した年にスターウォーズが公開された。あれから22年…（ため息）。今月号の仕事が終わればすぐにエピソード1を観に行くぞ。エピソード1レーサーも買うぞ（SAO）

## STAFF スタッフ

●発行人……佐々山泰弘
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／脇智鶴／持田康之／遠藤靖幸／深水央
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）／真下寿子／小松原アンドゥレア／大渕豊／白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）／東城由香里／高橋慶子／小野瀬糸子（az! firm）／金井了／萩原美和／福田和行／越智健夫（VAC creative）／大角幸夫／三浦君予（AD GAIN）
●写真撮影……水口哲二／知久聡史／加藤昌人／坂田陽一
●イラスト……中植茂久／三浦ゆうま／牧野タカシ／記村隆鶴／渡辺健一
●広告……笹川北等／柴崎貴久
●印刷……大日本印刷株式会社

**The64DREAM 9月号**
1999年7月21日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）

**編集部へのおたよりのあて先は…**
〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

**バックナンバーに関するお問い合わせは…**
お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（☎03-3211-2568）までお願いいたします。

Distributed Exclusively by

Nintendo

Published by

映画の衝撃をそのままに！
宇宙一熱いレースが今、始まる。

# STAR WARS™
## —EPISODE I—
# RACER™

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

**7.21 ON SALE 6,800YEN(税別)**

3Dレーシング　1～2人用　振動パック対応　ハイレゾパック対応　バックアップ機能つき

●多種多彩な想像を絶するコースを 時速600マイルものスピードで走り抜ける！
●20種類以上のユニークなマシンが登場！パーツをかえれば性能がパワーアップ！
●2プレイヤー対戦も可能！振動パックにも、もちろん対応！

NINTENDO64
ハイレゾパック

希望小売価格
2,800円(税別)
型名:NUS-007

ハイレゾパック(別売)を使用すれば、さらに高画質な美しいグラフィックを堪能できます。

※このゲーム画面は、「ハイレゾパック」を使用しています。

NINTENDO64

任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

TAITO

# 電車でGO!64

電
GO
N
64

電車でGO!64 1999.7.30発売予定 ¥6,800(税別)

電車でGO!64(NINTENDO64VRS[音声認識システム]付き)¥9,800(税別)

タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/

※音声認識システムには「NINTENDO64専用マイク」が必要です。「専用コントローラ」は別売です。「専用コントローラ」「専用マイク」を使わなくてもプレイすることは可能です。



ボイス・テクには専用マイク

電車でGO!64コントローラ ¥5,800(税別)

ハンド・テクには専用コントローラ

The 64DREAM

9月 最新情報満載号 ザ・ロクヨンドリーム

●エンブレムテレカ全員サービス
●いよいよ見えてきたぞ!64DD

1999 Sep.
MYCOM ムックシリーズ

1999年7月21日発行:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568

定価:本体467円+税

ISBN4-8399-0162-7
C9476 ¥467E

 大日本印刷(株) 雑誌68392-07